SPECIAL: SECRET OF EVERMORE

FEBRUAR 96

Artikel-Nr.: 5009601

Jahrgang 8
Ausgabe 1
Februar 1996

C L U B

Nintendo

First Look

Kirby's Dream Course: Nintendos Super-Knödel als Golfball

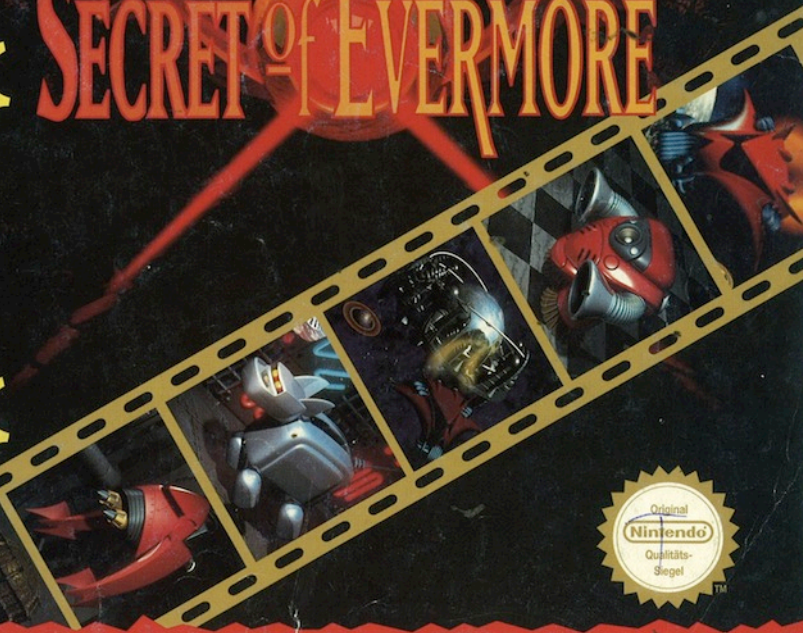
First Look

Top Ranking Tennis: Spiel, Satz und Sieg für den Game Boy

Zoom in

Diddy's Kong Quest: Heißer Tanz im Krokodilkessel

SECRET of EVERMORE



Original Nintendo Qualitäts-Siegel

D 31192 F

KOSTENLOS FÜR ALLE NINTENDO-FANS!

CLUB EDITORIAL

Servus, Grüezi und Hallo,
hoffentlich habt Ihr die Feiertage heil überstanden und seid ebenso wie wir gut ins neue Jahr gerutscht. Die Redaktion hat an Silvester ganz besonders auf ein prickelndes Ereignis angestoßen, das uns in der zweiten Hälfte dieses sicherlich aufregenden Jahres erwartet: Die Ankunft des Ultra 64 in Deutschland. Doch bis dahin wird es uns ganz bestimmt nicht langweilig, denn in den nächsten Monaten erwarten wir eine Reihe toller Spiele für alle Nintendo-Systeme. Den Anfang machen in dieser Ausgabe „Kirby's Dream Course" und „Kirby's Ghost Trap" für das Super Nintendo Entertainment System. Weiter geht es mit der Game Boy-Umsetzung eines alten NES-Klassikers (The Adventures Of Lolo). Besondere Aufmerksamkeit solltet Ihr den beiden Wettbewerben in diesem Heft widmen – es warten tolle Preise. Neues vom Ultra 64 erfahrt Ihr in unserem Messebericht auf Seite 60. Viel Spaß beim Lesen wünscht Euch Euer

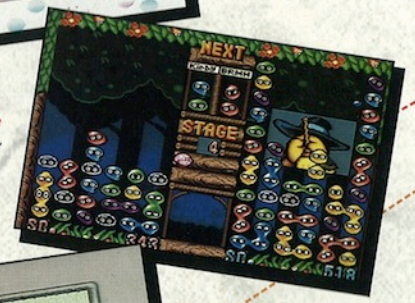
Claude Moyse

Hot News

Nach den Jump'n Run Superhits „Kirby's Adventure" (NES) und „Kirby's Dream Land 1 & 2" (Game Boy) wurde es Zeit, daß sich die Erfinder des Edelknödels auch mal um die Super Nintendo-Besitzer kümmern. Auf der Shoshinkai wurde „Kirby's Adventure Super Deluxe" vorgestellt und voraussichtlich im Herbst wird das Spiel nach Deutschland kommen.

Kirby's Dream Course *
Traumhafte Knödel-Action auf dem 3D-Golfparcours.

The Adventures Of Lolo *
Neue Abenteuer von Lolo, Lala und Lulu auf dem Game Boy.



Kirby's Ghost Trap *
Der erste Anwärter auf das Puzzle-Spiel des Jahres.

Top Ranking Tennis *
Auch ohne Boris und Babs ein Riesenspaß.

Donald In Maui Mallard *
Inka-Geister, Voodoo-Götter, Sumpf-Monster und andere Nettigkeiten.

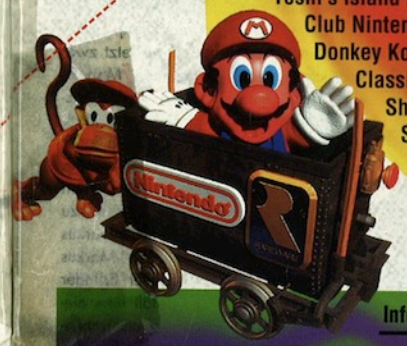
Shoshinkai Messebericht *
Neue Infos für alle, die das Ultra 64 nicht erwarten können.

INHALT

FIRST LOOK
Kirby's Dream Course (Super Nintendo) 8
The Adventures Of Lolo (Game Boy) 16
Kirby's Ghost Trap (Super Nintendo) 22
Top Ranking Tennis (Game Boy) 24

ZOOM IN
Pinocchio (Super Nintendo) 26
Tim In Tibet (Super Nintendo) 32
Donald In Maui Mallard (Super Nintendo) 42
Secret Of Evermore (Super Nintendo) 50
Donkey Kong Country 2 – Diddy's Kong Quest (Super Nintendo) 62
Pinocchio (Game Boy) 66
Super Mario World 2 – Yoshi's Island (Super Nintendo) 70

RUBRIKEN
Editorial/Hot News/Inhalt 2
Nintendo News 4
Mailbox 6
Trick Zone 36
Poster: Donkey Kong Country 2 – Diddy's Kong Quest 38
Hotline 40
Yoshi's Island Fantasy Challenge 48
Club Nintendo Power Paket 54
Donkey Kong Country 2-Wettbewerb 55
Classic Comic: Super Marios Verwandlung 56
Shoshinkai-Report 60
System Charts 72
Rätsel/Impressum 74



1/96

Info Line: 01 30 / 58 06 (11 – 19 Uhr) · Redaktions-Fax: 0 60 26 / 9 50-3 10

CLUB NINTENDO

Nintendo Center · Postfach 15 01 · 63760 Großostheim

Jaja, so blau ...

Voraussichtlich im März wird er kommen – der neue Game Boy aus der Special Edition. Weil die Nachfrage nach einem blauen Game Boy so unheimlich groß war, haben sich die Gehäusedesigner von Nintendo entschlossen, diesem Wunsch so schnell wie nur irgendwie möglich nachzukommen. Vielleicht gibt es ja demnächst noch andere tolle Game Boys.

Super Mario Mania!

1995 war – wieder einmal – das Jahr von Mario. Super Mario World 2 – Yoshi's Island schlug nicht nur bei Euch wie eine Bombe ein, sondern auch bei der Fachpresse. Lobesworte, überragende Kritiken und Höchstwertungen führten dazu, daß Marios neuestes Abenteuer nahezu einstimmig zum Spiel des Jahres 1995 gekürt wurde. Neben diesem Titel erhielt das Super Jump 'n Run jedoch noch einen weiteren. Es war nicht nur das beste Spiel des letzten Jahres, sondern auch das meistverkaufteste. Schon jetzt darf man gespannt sein, ob es Mario gelingen wird, mit dem in Bälde erscheinenden Rollenspiel (siehe Club Nintendo 6/95) ähnliche Erfolge zu erzielen.

Nintendo Fasching

Alle Jahre wieder feiern wir nicht nur Weihnachten, sondern auch Fasching, das Fest der Verkleidungen. Dieses Jahr steht Fasching unter dem Motto „World Of Nintendo". Bastelt Euch ein Kostüm und verkleidet Euch als Kirby, Kid Klown oder einer der anderen coolen Nintendo-Helden. Natürlich könnt Ihr Euch auch ein Donkey Kong Kostüm entwerfen und Euch anschließend darin fotografieren lassen. Paßt jedoch auf, daß bei den Aufnahmen nicht der städtische Hundefänger in der Nähe ist. Die zehn besten Nintendo-Verkleidungen werden natürlich mit tollen Preisen belohnt. Schickt Eure Fotos an:

Club Nintendo
„Nintendo Fasching"
Postfach 1501
63760 Großostheim

Der doppelte Markus

Seit Ende letzten Jahres ist die Club Nintendo Redaktion wieder vollständig! Der neue Redakteur heißt Markus Pfitzner, ist 26 Jahre alt, 1,94 m groß, hat Publizistik studiert und unter anderem eine Hospitanz beim ZDF (Sportredaktion) absolviert. Dummerweise haben wir jetzt zwei Redakteure mit dem Namen Markus, was beim morgendlichen Redaktionsappell zu einigen Verwirrungen führt. Betrachtet Euch das Foto auf Seite 3 der letzten Ausgabe und schreibt uns, welche Spitznamen wir in Zukunft für die beiden Markusse verwenden sollen, um sie zu unterscheiden. Unseren „neuen" Markus seht Ihr links im Bild, den „alten" Markus findet Ihr direkt vor ihm. Der Erfinder des besten Spitznamens erhält eine einmalige, handgezeichnete und unterschriebene Autogrammkarte vom Redaktions-Team. Ein toller Preis, oder? Schickt Eure Spitznamen an den

Club Nintendo
„Spitznamen"
Postfach 15 01
63760 Großostheim

News • News • News • News • News • News • News

Kirby kommt kolossal!

Auch für Kirby stehen die (Glitzer)sterne gut. In dieser Ausgabe präsentieren wir Euch gleich zwei neue Spiele des kugelrunden Kullerländers. Kirby's Dream Course, eine Mischung aus Golf und Billard mit Kirby als hauptdarstellender Kugel und Kirby's Ghost Trap, eine Puzzle-Spiel, das das Zeug hat, Klassikern wie Tetris oder Pac-Attack Konkurrenz zu machen. Doch Kirby setzt noch einen drauf. Wie bereits in den Hot News erwähnt, erscheint ebenfalls noch in diesem Jahr das erste Kirby Jump'n Run für das Super Nintendo. Dieser Kirbyvasion werden auch wir Tribut zollen, in Form eines exklusiven Kirby Comics. Nach den Comics von Mario und dem Kong Clan also das dritte Club Nintendo Sonderheft. Laßt Euch überraschen!

Kong-Power

Wenn Ihr bereits seit Wochen „DKC2 – Diddy's Kong Quest" spielt und erfolglos versucht, Donkey Kong aus seinem Gefängnis zu befreien oder das Spiel mit 102% zu beenden, dann kommt Euch der „Offizielle Nintendo Spieleberater" zum zweiten Teil der „Donkey Kong Country"-Serie sicher wie gerufen. Wieder einmal ist das Buch prall gefüllt mit heißen Tips und Tricks, ausführlichen Level-Karten und jeder Menge Infos zu Diddy, Dixie und all ihren Freunden und Feinden. Natürlich werdet Ihr auch tonnenweise neue Illustrationen Eurer Lieblingscharaktere im Buch finden. Den Endgegnern des Abenteuers haben wir diesmal ein Extra-Kapitel gewidmet, das Euch genauestens über ihre Schwächen informiert und Euch verrät, wie oft Ihr den jeweiligen Endboß treffen müßt, um ihn zu bezwingen.

Endlich, Evermore!

Wenn Ihr diese Zeilen lest, ist es endlich soweit. Das legendäre neue Kultobjekt der Begierde aller Action Adventure Fans, Secret Of Evermore, ist im Handel. Wie Ihr sicherlich selbst schon bemerkt habt, gab es bei der Veröffentlichung des ultimativen Adventures eine geringfügige Verzögerung, da die Programmierer von Square es sich nicht nehmen lassen wollten, noch einige zusätzliche Gags und Effekte ins Spiel einzubauen. Doch nun hat das Warten ein Ende. Stürzt Euch ins Abenteuer und begebt Euch auf eine einzigartige Reise, die Ihr nie vergessen werdet.

TECH NEWS: Motion Capturing

Das neue Zauberwort der Videospielhersteller heißt „Motion Capturing". Dahinter verbirgt sich nichts anderes, als das Abfilmen von echten Bewegungsabläufen und die anschließende Weiterverarbeitung dieser Aufnahmen auf dem Computer. In der Praxis sieht das so aus: Für die Kampfszenen in „Final Fantasy 7" für das Ultra 64 werden zwei menschliche Darsteller engagiert, die einen Kampf simulieren. Von der Videokamera wandert das ganze direkt in den Computer, wo anstelle der Menschen zwei Monster miteinander kämpfen. Wie das funktioniert? - Ganz einfach, der Computer registriert nur bestimmte Punkte oder die Konturen der Akteure und überzieht diese Muster dann mit einer Grafikmaske. So ganz neu ist dieses Verfahren eigentlich nicht, aber nur wenige Videospielkonsolen sind in der Lage, solche Grafiken realistisch darzustellen.

Mailbox

Komische Dinger?!

Hallo Club Nintendo,
vor kurzem hatte ich mir den „World of Nintendo"-Kalender bestellt. Er ist wirklich obercool. Nun muß ich Euch aber mal was fragen: Die Koboldin aus „Secret Of Mana" hat doch solche komischen weißen Dinger mit roten, blauen und gelben Streifen am Kopf. Ich würde gerne wissen, was das ist. Meine Freundin und ich streiten uns schon darüber. Sie sagt, es wäre Kopfschmuck und ich sage, es sind die Ohren. Wer hat denn nun Recht? Wißt Ihr, zu Fasching verkleidet sich meine Freundin als Koboldin und ich gehe als der Junge aus „Secret Of Mana". Jetzt müssen wir nur noch jemanden finden, der als Mädchen geht. Ich jedenfalls würde nie im Leben in der Februar-Kälte halbnackt draußen rumrennen. Mal sehen, wenn wir einen Fotoapparat auftreiben können, machen wir ein Foto und schicken es Euch.

Maria Lepsi, Radebeul

Worum wir aber auch schwer bitten möchten! Das könnte nämlich unserer Meinung nach ein recht witziges Bild werden. Wenn Du eine Seite zurückblätterst, wirst Du feststellen, daß Du mit Deinem Foto sogar noch einen tollen Preis bei unserem ultimativen Faschings-Wettbewerb gewinnen kannst. Ach so, noch ein kurzes Wort zu den „komischen Dingern" am Kopf der Koboldin. Wir haben umgehend eine außerordentliche Redaktionssitzung einberufen, um das Problem zu klären. Nach stundenlanger Diskussion stand das Ergebnis endlich fest: Die „komischen Dinger" sind Ohren!!!!

Man spricht deutsch...

Hallo Nintendo,
als ich mir das Clubheft 4/95 geholt habe und ins Inhaltsverzeichnis schaute, traute ich meinen Augen nicht mehr. Was lese ich da? „First Look, Zoom In, Hot News" usw. Wir sind doch nicht in England! Könntet Ihr diese Wörter nicht in Deutsch schreiben? Wir sind doch schließlich in Deutschland, oder etwa nicht?

Konrad Szewczyk, Hamburg

Hi Konrad! Thank you very much für Deine echt coole Message, groovy! Aber Spaß beiseite. Wir sind der Meinung, daß „Joke Box" cooler klingt als „Witzkiste", Mailbox sich besser anhört als „Briefkasten" und „News" den Vorzug vor „Neuigkeiten" erhalten sollte. Schließlich würde ja auch kein Mensch auf die Idee kommen, Worte wie „Poster" oder „Comic" ins Deutsche zu übersetzen. Die Sprache der Videospiel-Kids (ooh... schon wieder Englisch) ist eben international.

Warten im Nest

Hallo Club Nintendo,
leider kriege ich das Club-Heft sehr unregelmäßig! Ich wohne in einem kleinen Nest namens Menden und hole mir das Heft dort bei unserem Spielwarenhändler. Wenn es dann nicht da ist, sagen sie mir, es läge an Nintendo und ich müsse noch eine Woche warten. Meistens dauert es dann noch viel länger, bis ich das neue Heft endlich in meinen Händen halten kann. Manchmal überrede ich meine Mutter dazu, mit mir zum nächsten Großhandel zu fahren, der allerdings 20 Kilometer entfernt ist. Habt Ihr nicht eine Idee, wie Ihr mir helfen könnt?

Marcus Robben, Menden

Und ob wir eine Idee für Dich haben! Das Club Nintendo Power Paket macht Deinem Kummer ein für allemal ein Ende. Für lächerliche DM 29,95 bekommst Du die nächsten sechs Ausgaben des Club-Hefts druckfrisch direkt nach Hause geliefert. Und dazu gibt's noch ein Klangerlebnis der Extraklasse: Die Donkey Kong Country CD. Der Original Dschungelsoundtrack wird Deinen Ohren Beine machen. Und außerdem hat dann auch Deine Mutter ihre Ruhe und muß mit Dir nicht mehr ewig durch die Gegend düsen. Einfach nur die Abo-Postkarte in diesem Heft ausfüllen, an Nintendo schicken, und ab geht die Post!

Letzter Versuch

Hallo Club Nintendo!
Wir möchten uns wirklich einmal beschweren. Schon zig Leserbriefe haben wir Euch geschrieben, doch keiner wurde abgedruckt. Aber nicht nur Leserbriefe, sondern auch Beiträge zur Challenge, Witze für die Joke-Box, Rätsel für die Rätselseite und Fragen für Question-Mark haben wir Euch geschickt. Außerdem haben wir wunderschöne Bilder und Gedichte entworfen. Doch was mußten wir alle acht Wochen feststellen: Wir waren wieder nicht im Club-Magazin!!! Wir haben uns vorgenommen, mit diesem Brief die Versuche, ins Heft zu kommen, aufzugeben. Wahrscheinlich werden wir Euch nicht mehr schreiben, es wird uns nämlich zu doof, immer wieder zu hoffen. Abgesehen davon, wir würden diesmal hineinkommen, dann hätten wir nämlich wieder Lust und Spaß am Schreiben.

Denise & Daniel Schindler, Achern

Uff, da haben wir ja gerade noch einmal Glück gehabt. Um ein Haar hätten wir zwei echte Nintendo-Fans verloren. Doch mit der Veröffentlichung Eures Briefes können wir jetzt ja sicher sein, daß Ihr uns auch in der Zukunft die Treue haltet. Wir haben ihn auch stellvertretend für die vielen hundert Briefe abgedruckt, die wir jeden Monat erhalten und leider nicht alle auf den Leserbrief-Seiten präsentieren können. Denn sonst würde dieses Heft irgendwann nur noch aus Leserbriefen bestehen und Ihr müßtet auf die heißen Tips, tollen Stories und abgefahrenen News verzichten.

Question ? Mark ?

Da Ihr Euch ja ziemlich für Redaktions-News zu interessieren scheint, präsentieren wir Euch diesmal sozusagen eine Question-Mark-Redaktions-Special-Edition:

Welche Serien oder Sendungen im Fernsehen seht Ihr am liebsten?
Tanja Maus, Pirmasens

Für Marcus ist jeder Sonntag ein verlorener Sonntag, an dem er nicht seine geliebte „Lindenstraße" sehen kann. John-Boy sitzt am liebsten mit Strohhut und Latzhose vor dem Fernseher und schaut sich die „Waltons" an. Claude groovt zu Techno-Tracks in „House-Frau" auf Viva. Annette packt bei „Traumhochzeit" und „Verzeih' mir" die Taschentücher aus. Markus und Thomas schließlich sind nur vor die Glotze zu locken, wenn 22 Spieler auf einem großen Feld einem kleinen Ball hinterherhecheln.

Welche Videospielhelden mag die Redaktion?
Sascha Kappes, Kleinheubach

Claude läßt nur Simon Belmont aus „Castlevania" an seine Konsole heran. Annette reitet am liebsten auf Yoshis Rücken durch die Super Mario World. Markus zieht sich an dunklen Wintertagen an Diddy Kongs freundlichem Affengeschrei hoch. Johns großes Vorbild ist Link, der „Zelda"-Kämpfer ohne Furcht und Tadel. Thomas rast als Mario in „Super Mario Kart" immer als Erster ins Ziel. Marcus schließlich hat sich in Helga aus „Clayfighter" unsterblich verliebt.

Gibt es in Eurer Redaktion Fußballfans? Und wenn ja, welche Mannschaft finden sie am besten?
Boris Lemmer, Staufenberg-Treis

Logisch Boris, Fußball ist unser Leben!!! Marcus sitzt mit der Totenkopf-Flagge vor dem Fernseher und feuert den FC St. Pauli an. Annette fiebert sich mit Borussia Dortmund durch die Champions-League. Thomas und John singen im Duett: „FC Bayern, Forever Number One...". Markus hat die Hoffnung nicht aufgegeben, daß sein geliebter SV Darmstadt 98 bald wieder aufsteigt und spätestens im Jahr 2098 Deutscher Meister wird. Claude schließlich kann Fußball nur schwer von Handball unterscheiden, ist aber ein glühender Verehrer von Eintracht Frankfurt.

Briefe an:
Club Nintendo – Leserbriefe –
Postfach 15 01
63760 Großostheim

Joke Box

Hebamme: „Wie soll das Töchterchen denn heißen?" „Claire", antwortet die Mutter. „Haben Sie sich das auch gut überlegt, Frau Grube?"

Daniel Wissmann, Wolfsburg

Ein Mann bewirbt sich beim Zirkus als Löwendompteur. „Die Stelle ist schon besetzt" teilt ihm der Direktor mit, „fragen Sie doch morgen wieder nach."

Dörthe Wenk, Hagenow

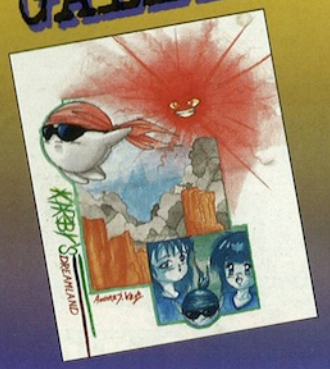
Warum sitzen zehn Bayern auf dem Dach einer Kneipe? Weil der Wirt gesagt hat: „Die nächste Runde geht aufs Haus!"

Kalle Hamm, Frankfurt

FOTO DES MONATS

Das Grauen hat viele Gesichter. Wie gefällt Euch dieses? Ein Hauch von Wahnsinn umweht das Bild von Thomas Koch aus Köln, den Ihr auf dem nebenstehenden Foto bewundern könnt. Wir glauben nicht, daß es sich für eine neue Game-Boy-Werbekampagne eignen würde, aber für das Foto des Monats reicht es allemal. Auf die Redaktion hat das Foto sehr großen Eindruck gemacht. Schließlich strahlt es Ruhe, Zurückhaltung und Überlegenheit aus. Genauso stellen wir uns einen echten Videospiel-Freak vor.

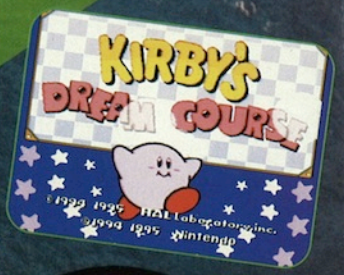
GALLERY



Etienne Gröser, Ilmenau ▲
◄ Andrej Weiß, Mannheim ►

KIRBY'S DREAM COURSE

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM



Könnt Ihr Euch ein Spiel vorstellen, das eine Mischung aus Golf und Billard ist und in dem Kirby, der König der Klopse, die Hauptrolle spielt? Wenn nicht, dann wird es höchste Zeit, daß Ihr „Kirby's Dream Course" kennenlernt. Der böse King Dedede hat die Sterne vom Himmel geklaut! (mp)

STRENG' DICH AN, KIRBY!

Seitdem in Dream Land nachts keine Sterne mehr am Himmel funkeln, sind die niedlichen Bewohner sehr, sehr traurig. Nicht mal mehr zum Futtern haben sie richtig Lust. Und da Kirby das nicht mehr länger mit ansehen kann, entschließt er sich, den Sternendieb King Dedede herauszufordern. In verschiedenen, schwierigen Runden holt er einen Stern nach dem anderen zurück, bevor er gegen King Dedede persönlich antritt. Um gegen ihn zu bestehen, muß Kirby sein ganzes Können unter Beweis stellen. Nur mit der richtigen Technik und äußerster Präzision habt Ihr eine Chance, King Dedede zu besiegen. Also macht Euch an die Arbeit!

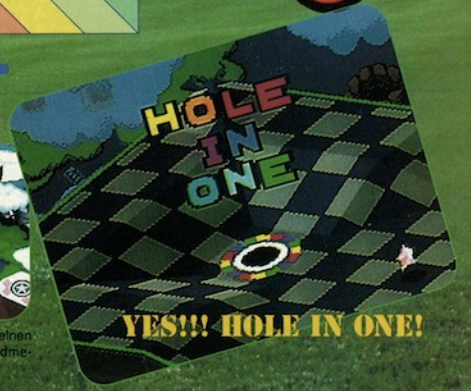
Für die Ranking-Tabelle könnt Ihr Euch ein eigenes Logo entwerfen und dort immer Eure genaue Plazierung auf den einzelnen Kursen ablesen.

		12	61
		13	1
03		14	32
04		17	33
05		19	5

SO WIRD GESPIELT

Jeder einzelne Kurs besteht aus acht Löchern. Euer Ziel ist es, Kirby mit so wenigen Schlägen wie möglich im Loch zu „versenken". Dazu müßt Ihr erst einmal alle Gegner mit der Kirby-Kugel treffen. Der letzte Gegner verwandelt sich dann in das Zielloch. Ihr könnt hohe und flache Bälle und Bälle mit Rückwärts- und Vorwärtsdrall oder Seitenschnitt spielen. Alles nur ein Sache der Übung! Sicher habt Ihr den Bogen schnell raus und werdet wahre „Dream Course-Champions"!

Gute Spieler können in den einzelnen Kursen Bronze-, Silber- und Goldmedaillen ergattern.



ABSCHLAG

An der gepunkteten Leitlinie könnt Ihr die Flugbahn des Balles erkennen. Die Linie ist für einen Schlag mit voller Power berechnet.

DUELL!

Um gegen King Dedede anzutreten, müßt Ihr erst einmal alle acht Kurse meistern. Dann beginnt ein heißer Tanz.

©1994, 1995 HAL Laboratory, Inc. NINTENDO

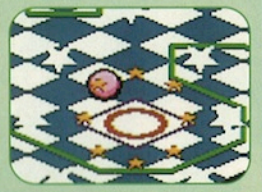
2 DIE TECHNIK

Durch Verschieben des senkrechten Balken des Zielkreuzes könnt Ihr Euren Bällen entweder einen Links- oder einen Rechtsdrall geben. Das kann vor allem dann recht nützlich sein, wenn Ihr etwa um ein Hindernis herumspielen wollt. Mit dem Power-Meter bestimmt Ihr die Kraft des Schlags. Wenn die Anzeige rosa leuchtet, führt Ihr einen Schlag mit voller Kraft aus. Wenn Ihr Euch schon in der Nähe des Zielochs befindet, solltet Ihr nur sehr vorsichtig schlagen.

Zielt genau und berechnet die Bande ein. Vielleicht gelingt es Euch ja, mehrere Gegner mit einem Schlag zu treffen. Pro getroffenem Gegner gibts eine Energietomate.

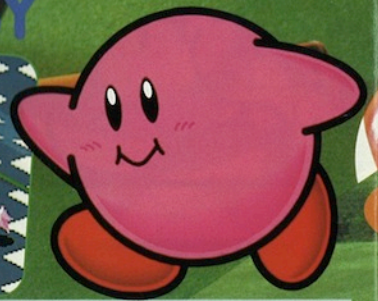
VOLLE POWER!

Die roten Tomaten zeigen Euch an, über wieviel Energie Ihr noch verfügt. Ihr verbraucht für jeden Schlag eine Energietomate. Achtet also darauf, daß Ihr möglichst mit jeder Kirby-Kugel einen Gegner trefft, denn: Power macht lustig!!!



3 VIELSEITIGER KIRBY

Kirby stellt bei diesem Spiel erneut seine enorme Wandlungsfähigkeit unter Beweis. Er kann sich in eine Menge verschiedener Figuren mit speziellen Eigenschaften verwandeln. Jedesmal, wenn er bestimmte Gegner berührt, übernimmt er deren Fähigkeiten. Insgesamt gibt es in jedem Kurs zehn dieser besonderen Gegner.



HOCHSPRUNG-POWER
Damit kann Kirby noch höher in die Lüfte entschweben.

ELEKTRO-POWER
Der funkensprühende Kirby räumt selbst Whispy, den Baum, aus dem Weg.

TORNADO-POWER
Als wirbelnder Tornado ist Kirby sogar noch steuerbar.

SCHIRM-POWER
Diese Power verlangsamt den Fall und macht ihn lenkbar.

REIFEN-KIRBY
Als flotter Reifen-Flitzer kann Kirby über Sand und Wasser rollen.

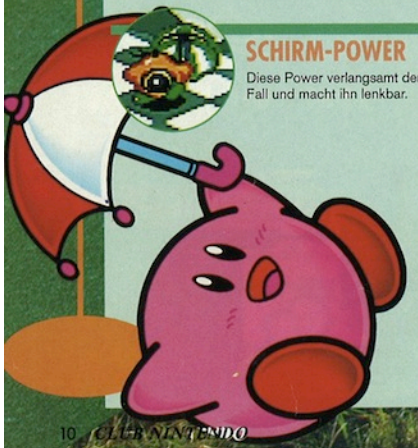
IGEL-POWER
Auch bei hoher Geschwindigkeit hält Kirby als Igel sofort an.

STEIN-POWER
Damit kann Kirby auf der Stelle liegenbleiben.

FEUERBALL-POWER
Als Feuerball hat Kirby noch mehr Speed und geht ab wie die Feuerwehr.

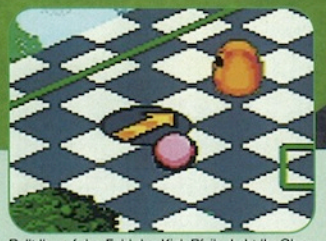
EIS-POWER
Das Wasser wird zu Eis und ist damit kein Hindernis mehr.

UFO-POWER
Zehn Sekunden lang fliegt Ufo-Kirby an jeden Punkt, den Ihr ansteuert.



4 DAS GELÄNDE

Um dieses aufwendige Spiel noch interessanter zu gestalten, haben die Programmierer einige Fallen und andere Gemeinheiten eingebaut. Kirby muß gut aufpassen, um nicht etwas im Wasser zu versinken oder im Sandbunker hängen zu bleiben.



Rollt Ihr auf das Feld des Kick-Pfeils, habt Ihr Chancen, auch den nächsten Gegner zu treffen.

KICK-PFEILE
Dieses Symbol kickt Kirby in die angezeigte Richtung, egal ob er will oder nicht.

GEFAHR-ZONE
Wenn Kirby die spitzen Stacheln berührt, geht jedesmal eine Tomate flöten.

DREH-PLATTEN
Diese drehenden Bodenplatten bringen Kirby von seinem gewünschten Kurs ab.

WARP-ZONE
Hier wird Kirby an eine andere Stelle transportiert. Let's do the Kirby-Warp!

SAND-BUNKER
Davor fürchtet sich nicht nur jeder Golfer, sondern auch Kirby. Auch der schönste Schlag bleibt im Bunker einfach liegen.

WASSER
Es ist kein Geheimnis, daß sich Kirby unter Wasser nicht sehr wohl fühlt und deshalb auch nur sehr schwer zu schlagen ist.

ROLL-SCHIENEN
Auf diesen Schienen wird Kirby in eine bestimmte Richtung transportiert.

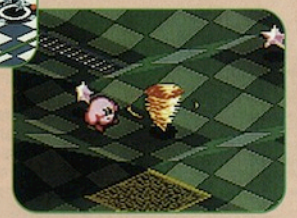
TRANSFORMATOR

Diese Figur taucht nur im 2-Spieler-Modus auf. Wenn Ihr sie berührt, könnt Ihr mit einer Slot-Machine diese Kirby-Fähigkeiten ergattern:

Stein
Schirm
Feuerball
Igel
Tornado
Reifen
Elektro
Hochsprung
Eis
UFO
Leider verloren!

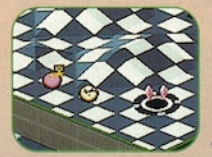
DER 2-SPIELER-MODUS

Es macht am meisten Spaß, seine Golf- und Billard-Qualitäten an einem menschlichen Mitspieler zu messen. Wer locht als Erster ein? Noch wichtiger: Wer sammelt die meisten Sterne? Und noch wichtiger: Wer hat in der Endabrechnung die Nase vorn.



Ihr könnt natürlich auch versuchen, Euren Mitspieler mit einem geschickten Stoß aus dem Weg zu räumen.

Wenn Euer Kirby keine Energie-Tomaten mehr auf dem Konto hat, muß er einen Schlag aussetzen.



DIE SPIELREGELN

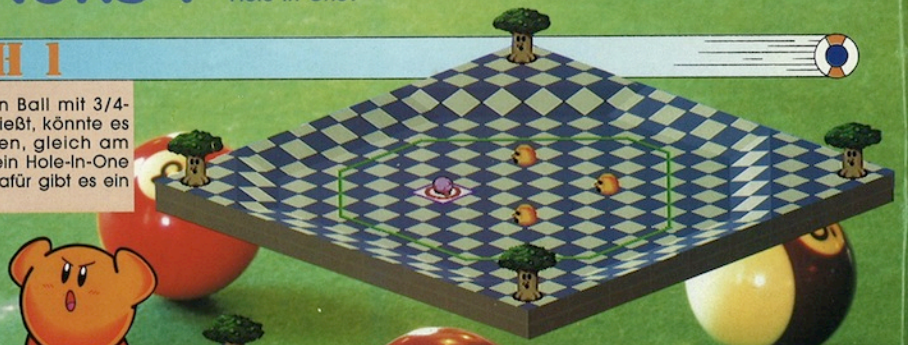
Im 2-Spieler-Modus ist es Euer Hauptziel, mehr Sterne einzusammeln als Euer Mitspieler. Ihr spielt mit einem gelben und einem rosa Kirby. Immer wenn ihr einen Stern berührt, nimmt dieser die Farbe Eures Kirbys an. Über dem Zielloch drehen sich zwei Sterne, die Ihr erhaltet, wenn Ihr einlocht. Wer das Loch siegreich beendet, darf bei der nächsten Runde beginnen. Und das kann ein unschätzbarer Vorteil sein. Mit einem Hole-In-One laßt Ihr Euren Mitspieler nämlich ziemlich alt aussehen.

5 KURS 1

Die Herausforderung. Schafft Ihr bei jedem Parcours ein Hole-In-One?

LOCH 1

Wenn Ihr den Ball mit 3/4-Power abschießt, könnte es Euch gelingen, gleich am ersten Loch ein Hole-In-One zu packen. Dafür gibt es ein 1-Up.



LOCH 2

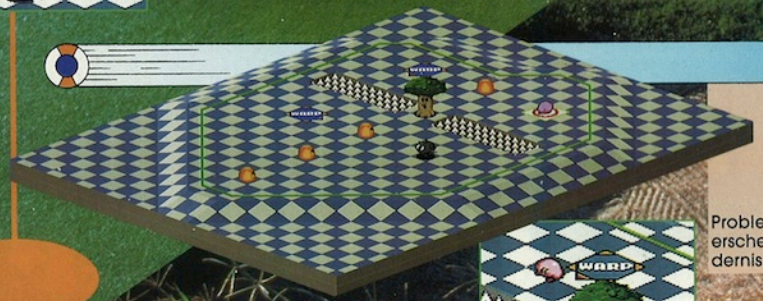
Hier wird es schon etwas schwieriger. Am besten, Ihr versucht, zwischen dem Kick-Pfeil und der Bande hindurch zu spielen. Den Ball solltet Ihr mit 3/4-Power schlagen. Aber zielt ganz genau, denn sonst prallt der Ball von der Bande ab und Ihr werdet keinen Gegner treffen.

LOCH 3

Diesmal führt Euch der Weg zuerst zu dem Gegner auf dem Hügel. Um danach noch möglichst weit zu rollen, solltet Ihr volle Power geben.

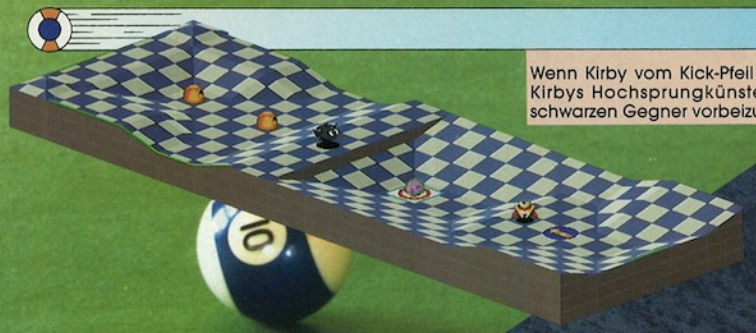
LOCH 4

Mist, mitten im Weg steht ein Baum, der Whispy heißt. Um an ihm vorbeizukommen, solltet Ihr Kirbys ausgereifte Hochsprung-Technik anwenden. Dann ist das Loch kein Problem mehr. Auf den ersten Blick erscheint er als unüberwindliches Hindernis. Aber nicht für Euch.



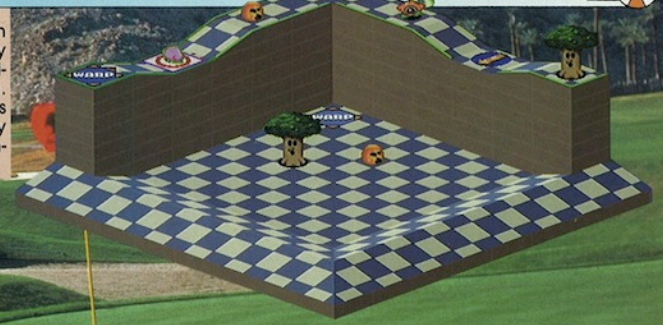
LOCH 5

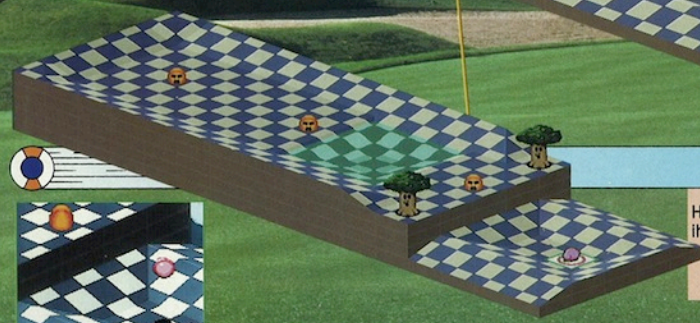
Wenn Kirby vom Kick-Pfeil zurückprallt, solltet Ihr erneut auf Kirbys Hochsprungkünste vertrauen, um an dem fiesen schwarzen Gegner vorbeizukommen. Der Rest ist Routine.



LOCH 6

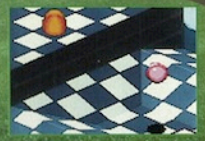
Schießt Kirby mit 3/4-Power ab. Danach solltet Ihr zum Schirm greifen, um Kirby während des Falls an die beste Landeposition zu manövrieren. Mit viel Geschick ist es sogar möglich, Kirby direkt im Zielloch landen zu lassen.





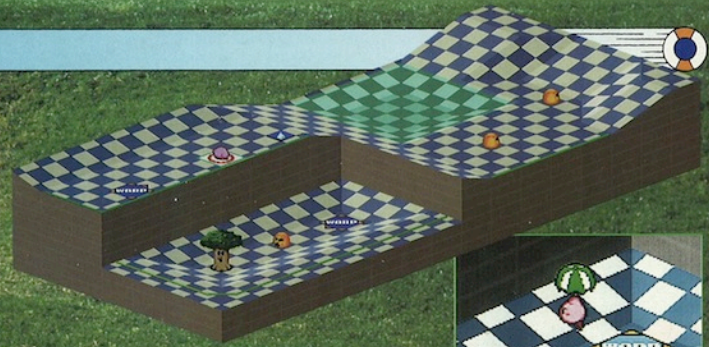
LOCH 7

Hier ist ein hoher Ball angesagt. Wenn Ihr ihn mit maximaler Power spielt, werdet Ihr auch das Wasserhindernis überwinden. Schließlich ist Kugel-Kirby ziemlich wasserscheu.



LOCH 8

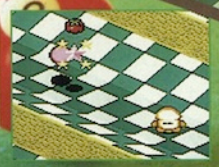
Wieder ist maximale Power gefragt. Wenn Ihr das spezielle Feld vor dem Wasser überrollt, verschwindet das feuchte Naß wie von selbst. Danach müßt Ihr erneut den Schirm zur Hand nehmen, um Euch eine optimale Ausgangsposition zu schaffen. Denkt daran, daß Ihr Schirm-Kirby per Steuerkreuz nach rechts und links lenken könnt.



6 KURS 2

LOCH 1

Hier wird es nach und nach ein wenig anspruchsvoller. Um die schwebenden Gegner zu treffen, muß Kirby zum Höhenflug ansetzen. Aber mit ein bißchen Übung und Geschick ist auch an diesem Loch ein Hole-In-One nicht ausgeschlossen.



LOCH 2

Euer größtes Problem bei diesem Loch ist es, an den beiden Bäumen vorbeizukommen, die dummerweise mitten im Weg stehen. Doch mit Elektro-Power haut Kirby den stärksten Baum um. Dann hat Whispy nichts mehr zu lachen.

LOCH 3

Schießt den Ball mit voller Power in die angegebene Richtung. Wenn Ihr Glück habt, könnt Ihr mit einem Schlag alle Gegner treffen und einlochen. Dafür gibt es ja bekanntermaßen einen Extra-Kirby, den Ihr sicher gut gebrauchen könnt, um auch den zweiten Kurs zu beenden.

LOCH 4

Um dieses unangenehme Hindernis zu überwinden, müßt Ihr mit voller Kraft einen geraden Ball spielen. Ihr erhaltet dann die Reifen-Power. Setzt sie sofort ein. Dann verliert auch das vierte Loch des zweiten Kurses seinen Schrecken. Nicht verzweifeln, wenn Euch die Spezialschläge beim ersten Versuch nicht gleich gelingen. Es ist schließlich noch kein Meister vom Himmel gefallen.

LOCH 5

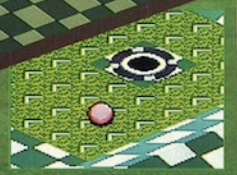
Wie Ihr seht, wird es langsam immer schwieriger, sich ordentlich aus der Affäre zu ziehen. Doch mit Reifen-Power werdet Ihr auch dieses Loch meistern.

LOCH 6

Hier sind echte Kunstschützen gefragt. Schießt den Ball zuerst mit halber Power ab und benutzt dann die Reifen-Power. Sobald Ihr den Schirm erhaltet, solltet Ihr im Flug alle Gegner erwischen, um möglichst nah am Zielloch zu landen. Keine leichte Aufgabe.

LOCH 7

Achtet auf den fiesen schwarzen Gegner, der sich zu allem Überfluß auch noch bewegt. Wenn Ihr ihn berührt, verliert Kirby wertvolle Energietomaten. Ansonsten dürftet Ihr hier keine größeren Probleme bekommen.



LOCH 8

Das letzte Loch des zweiten Kurses präsentiert sich als wahre Berg- und Tallandschaft. Hier ist ein mit halber Power ausgeführter Schuß gefragt. Paßt aber auf, daß Ihr nicht über das Ziel hinausschießt und vom Elektro-Gegner verbruzzelt werdet.
Kirby steht nicht auf Elektro-Schocker!!

ADVENTURES OF LOLO

Lolo und Hallo! Willkommen in der abgefahrenen Welt von Lolo und Lala, wo knifflige Rätsel in düsteren Kerkern darauf warten, gelöst zu werden. Gelingt es Euch, Lolo zu helfen, verwöhnt Euch die Balla-Balla Band mit den fetzigsten Sounds, die der (Super) Game Boy je gehört hat. (mm)

IM LAND EDEN...

...herrscht feucht-fröhliche Vergnügtheit. Trotz Ihres Aussehens feiern die Bewohner täglich neue Parties und freuen sich des Lebens. Allen voran König Lolo und Königin Lala. Besonders die Musik hat es den Freaks angetan. Kein Tag vergeht, ohne eine heiße Hula-Party am Strand oder eine House-Party im Haus. Bevor auch Ihr an einer der atemberaubenden Partys teilnehmen könnt, müßt Ihr Lolo jedoch helfen, jeweils 14 Puzzle zu lösen.

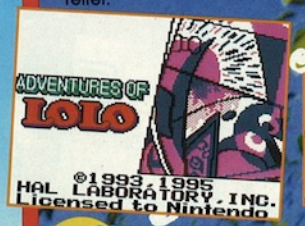
Nebenstehend seht Ihr einige der Freaks, die gerade eine Party feiern und dabei versuchen, ein Lied zu spielen. Wollt Ihr in den Genuß cooler Songs kommen, müßt Ihr Lolo beim Lösen einiger kniffliger Aufgaben behilflich sein.

Auch diese komische Gestalt fragt sich, wie man Lolo und Lala auf die Bühne bekommt. Nun, die Lösung ist einfach, greift einfach Lolo ein wenig unter die Arme.

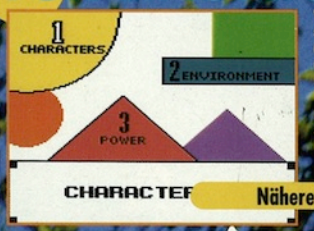
© 1993, 1996 HAL Laboratories Inc., Licensed to Nintendo

SPIEL MODI

Gleich zwei verschiedene Spielmodi erwarten Euch im Land Eden. Ihr könnt Lolo in einem Anfänger-Mode und in einem Fortgeschrittenen-Mode unterstützen. Bei ersterem habt Ihr den Vorteil, daß Ihr pro Level jeweils ein Element des Spiels in einem Demo-Durchgang vorgestellt bekommt. Auf diese Weise seid Ihr bestens auf Eure Aufgabe vorbereitet.



FÜR EINSTEIGER



Wählt Ihr den ENTRY Modus, so erwarten Euch 19 Levels, in denen Ihr alle Funktionen und Abläufe des Spiels erläutert bekommt. Jedem dieser Durchgänge geht ein Demo-Spiel voraus, in dem Euch Lolo zeigt, wie man das Puzzle am besten löst.

Näheres auf Seite 18

FÜR EXPERTEN

Auf dem NES hat Lolo schon mehrere Abenteuer bestritten, von denen in Deutschland jedoch nur eines erschienen ist. Falls Ihr sie dennoch kennt, könnt Ihr Euch sofort in diesen INTERMEDIATE Modus wagen, wo Euch fünf Stages mit jeweils mehreren Levels erwarten.

Näheres auf Seite 20

Bin kugelrund, seh' blöde aus, doch das macht mir gar nichts aus. Denn meine Frau, die sieht genauso aus!

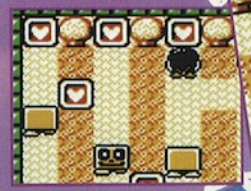
FÜR EINSTEIGER

LEKTION 1 CHARAKTERE

Zunächst werden Euch die verschiedenen Charaktere vorgestellt. Alle haben unterschiedliche Eigenschaften, die Ihr genau kennen solltet, um keine böse Überraschung zu erleben. Als nächstes werden Euch die Gegenstände und Landschaften des Spiels vorgestellt. In dieser Lektion erfahrt Ihr, welche Funktion Kristallblöcke haben, wie sich der Wüstensand auf Lolo auswirkt und anderes. Die dritte Lektion schließlich stellt Euch Eure Hilfsmittel vor.

LEEPER Berührt Ihr ihn, schläft der Leeper sofort ein. Laßt Ihr ihn vor einem Gegner einschlafen, könnt Ihr nicht mehr getroffen werden.

GOL Der Drache erwacht erst, wenn Lolo alle Herzsymbole eingesammelt hat. Wacht er auf, spuckt er Feuerbälle in die Richtung, in die er auch schaut.



ROCKY Dieser Steingigant bewegt sich in immer gleichen Bahnen. Er ist nicht besonders schnell, blockiert Euch aber dennoch den Weg. Paßt auf, daß er Euch nicht in einer Ecke einklemmt.

ALMA Auch sie bewegt sich in Bahnen, kann sich jedoch auch zusammenrollen und beschleunigen. Als Kugel darf sie nicht berührt werden.

MEDUSA Der Medusenkopf kann sich zwar nicht bewegen, jedoch in alle vier Himmelsrichtungen Pfeile schießen. Versucht, den Kopf zu blockieren, bevor Ihr ihn passiert.

LEKTION 2 GELÄNDE

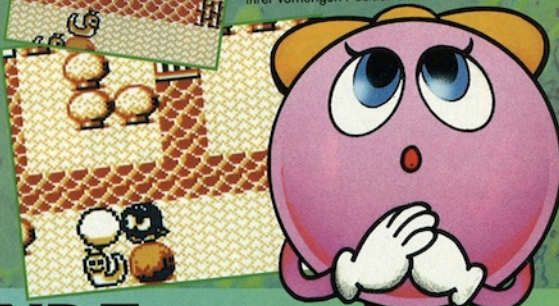
Die zweite Lektion lehrt Euch, welche Gegenstände im Spiel vorkommen und mit welchen Unwegsamkeiten des Geländes Ihr es zu tun bekommt. Schließlich ist das Land Eden nicht gerade klein und verfügt über die unterschiedlichsten Gelände. Sumpf-, Sand-, Fels- und Wasserlandschaften sind nicht gerade selten und haben Ihre besonderen Tücken. Auch solltet Ihr darüber informiert sein, welche Felsen, Wege und Gegenstände Euch schützen und welche nicht.

Achtet darauf, hinter welchen Gegenständen Ihr Euch verbergt. Nur die dunklen Felsen schützen Euch vor Schüssen der Gegner. Durch die Bäume geht der Schuß hindurch.

Auf dem Bild unten seht Ihr drei Brücken, von denen zwei jedoch morsch sind. Diese könnt Ihr nur zweimal überqueren.

Auf Wüstensand kann sich Lolo nur sehr langsam bewegen. Deshalb sollte er vorsorgen und die Gegner in Eier verwandeln und möglichst weit wegschieben.

Mit einem Doppelschuß laßt Ihr Gegner für kurze Zeit verschwinden, bevor sie wieder an ihrer vorherigen Position auftauchen.



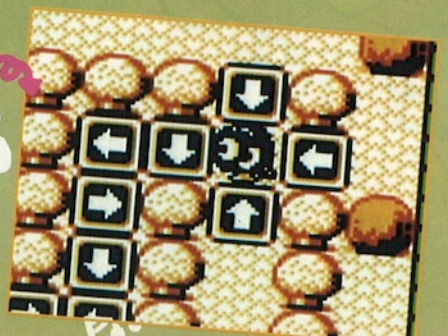
LEKTION 3 WERKZEUGE

In der letzten Lektion macht Lolo Euch mit den Power-Gegenständen vertraut, die Euch in bestimmten Levels zur Verfügung stehen. Diese Werkzeuge findet Ihr in den Boxen am rechten unteren Bildschirmrand. Um sie einzusetzen, müßt Ihr den A-Knopf drücken. Auf diese Weise könnt Ihr dann eine Brücke über einen Fluß bauen oder einen Fels sprengen, der Euch im Weg ist. Außerdem könnt Ihr auf Pfeilfeldern, in denen Ihr nur in eine bestimmte Richtung laufen könnt, die Pfeilrichtung ändern.

Scheinbar habt Ihr keine Möglichkeit, den Fluß zu überqueren. Dennoch wartet auf der anderen Seite ein Herzsymbol auf Euch...

Dank der Leiter, die sich in einer Eurer Power-Boxen befand, könnt Ihr nun den Fluß überqueren und das Herz einsammeln.

Mit Hilfe des Power-Gegenstands könnt Ihr die Pfeilrichtung ändern.



In manchen Levels des Spiels habt Ihr die Möglichkeit, bis zu drei Power-Gegenstände einzusetzen. Überlegt Euch jedoch gut, in welcher Situation Ihr den jeweiligen Item benutzt, denn wenn Ihr ihn einmal verwandt habt, ist er weg.

Mit Hilfe des Hammers könnt Ihr Felsen, die Euch den Weg versperren, weghämmern.

Ein weiterer Trick, um das Wasser zu überqueren, oder Euch treiben zu lassen ist, einen Gegner in ein Ei zu verwandeln und dieses dann ins Wasser zu schubbern.

INFOBOX

Selbst wenn Ihr Euch für absolute Lolo-Experten haltet, solltet Ihr dennoch zunächst den Demo-Modus spielen, um Euch mit allen Charakteren und Landschaftsstrukturen des Spiels vertraut zu machen. Danach könnt Ihr den eigentlichen Game-Mode beginnen, der sicherlich eine größere Herausforderung für Euch darstellt. Denkt daran, es ist noch kein Lolo vom Himmel gefallen.

Im Experten-Level solltet Ihr nach jedem Level das Paßwort notieren, das Ihr erhaltet.

Weiter auf Seite 20

FÜR EXPERTEN

STAGE 1-4

1 Um an die Herzteile zu kommen, müßt Ihr zunächst den Block nach unten schieben und die Schlange in ein Ei verwandeln, um sie ebenfalls nach unten zu schieben. Auf diese Weise kann Euch Medusa nicht mehr treffen. Ihr könnt sie nun passieren, ohne getroffen zu werden.

2 Nachdem Ihr alle Herzteile eingesammelt habt, könnt Ihr Euch zur Schatzkiste begeben. Zuvor müßt Ihr jedoch noch die Schlange, die direkt vor der Kiste sitzt, in ein Ei verwandeln, um sie auf diese Weise vom Ausgang wegzuschieben. Nun steht Euch nichts mehr im Wege, um das Level zu beenden. Denkt daran, Euch das Paßwort zu notieren, bevor Ihr ins nächste Level startet.

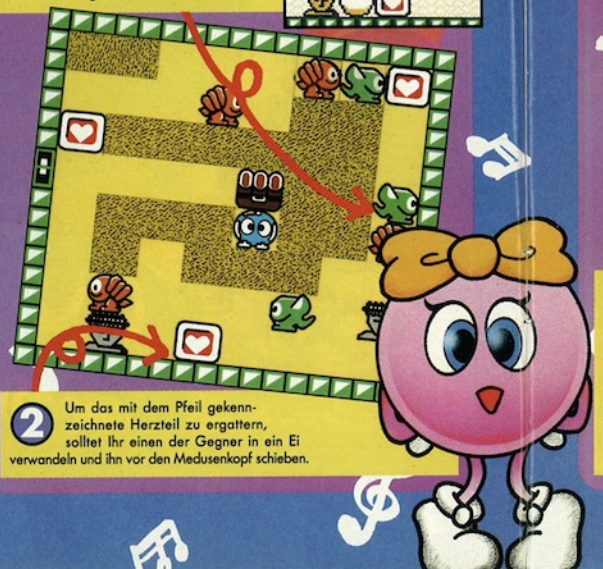
STAGE 1-6

1 An dieser Stelle solltet Ihr zunächst die beiden oberen Blöcke direkt über die beiden Gegner in der Mitte schieben. Nun könnt Ihr bereits vier Herzteile einsammeln. Damit wäre die größte Arbeit bereits verrichtet.

2 Nun braucht Ihr nur noch den linken, unteren Block nach links schieben und den rechten, unteren Block nach rechts. Nun sind beide Gegner eingesperrt und Ihr könnt ungehindert die beiden letzten Herzteile einsammeln und Euch dann zum Ausgang begeben. Vergeßt nicht, Euch das Paßwort zu notieren. Eine weitere Note der Hula-Melodie wartet auf Euch.

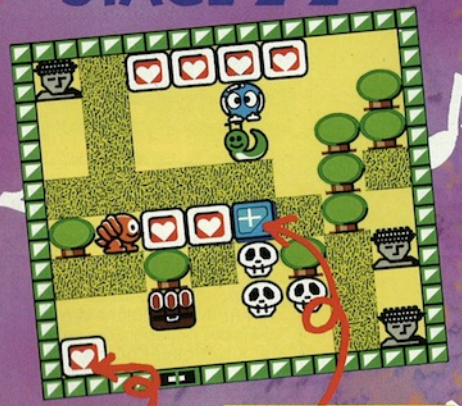
STAGE 1-10

1 In dieser Stage begegnen Euch gleich drei Leeper. Denkt daran, daß wenn Ihr diese einmal berührt, sie sich nicht mehr von der Stelle bewegen. Plaziert sie also taktisch gut, um nicht in die Schußlinie von Medusa zu kommen. Eine mögliche Plazierung seht Ihr auf dem Bild unten.



2 Um das mit dem Pfeil gekennzeichnete Herzteil zu ergattern, solltet Ihr einen der Gegner in ein Ei verwandeln und ihn vor den Medusenkopf schieben.

STAGE 2-2



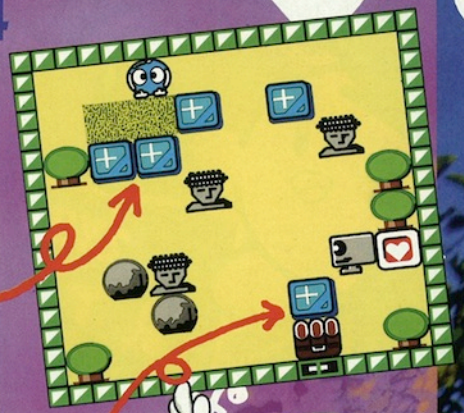
2 Ein schwieriges Level. Überlegt Euch genau, was Ihr zu tun gedenkt, bevor Ihr erste Aktionen unternehmt. Das Herzteil in der unteren, linken Ecke solltet Ihr auf jeden Fall erst am Ende Eurer Manöver holen, denn es befindet sich in unmittelbarer Nähe des Ausgangs.

1 Als ersten Schritt in diesem Level empfiehlt es sich, den gekennzeichneten Block an die im Bild unten zu sehende Stelle zu schieben.

STAGE 1-14

1 Hier müßt Ihr Euch zunächst den Blöcken links im Bild widmen. Schiebt sie an die im unteren Bild gezeigten Positionen. Auf diese Weise hindert Ihr Medusa daran, Euch zu treffen. Nun könnt Ihr die rechte Hälfte des Raums betreten.

2 In der rechten Hälfte des Raums angekommen, müßt Ihr nun den Kristallblock links neben das Herz schieben. Ist Euch das gelungen, dürfte es Euch kein Problem mehr bereiten, das einzige Herzteil des Levels einzusammeln. Nach Beenden dieses Levels hört Ihr die wunderschöne Hula-Melodie. Die Rührung wird Euch dabei Tränen in die Augen treiben. Haltet also einige Taschentücher bereit.



STAGE 2-5

1 Hier muß zunächst der Block, der sich direkt über der Schatztruhe befindet, nach oben geschoben werden, um so den Gegner in der oberen Reihe einzusperren. Der Rest des Levels dürfte Euch keine Probleme mehr bereiten. Ihr seid schließlich schon Lolo-Experten.

2 Paßt auf, daß Ihr nicht in die Schußrichtung des Gegners geratet, denn Don Medusa feuert gnadenlos auf den kleinen Lolo. Paßt also den richtigen Moment ab und sperrt ihn dann ein.

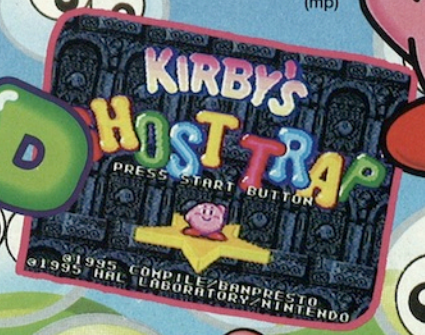
Hallo Freunde! Viel Spaß mit meinem neuen Puzzle-Game!

KIRBY'S GHOST TRAP

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Im ganzen Dreamland herrscht helle Aufregung! Kirby hat seine Gegner zum großen Ghost Trap-Duell herausgefordert. Um jedoch nicht selbst in die Geisterfalle zu tappen, benötigt der Knuddel-Knödel Eure Hilfe. Also greift ihm unter die Stummelchen und laßt Geisterstein-Lawinen auf Kirbys Kontrahenten prasseln. Viel Spaß dabei!

(mp)



Spielprinzip

Die bunten runden Dinger mit den zwei Augen, die von oben herabfallen, sind im Dreamland allgemein als Blobs bekannt. Sie tauchen immer paarweise auf und lassen sich im oder gegen den Uhrzeigersinn drehen. Wenn es Euch gelingt, vier gleichfarbige Blobs miteinander in Berührung zu bringen, zerplatzen sie mit einem lustigen Sound. Und da durch die explodierenden Blobs Platz frei wird, rutschen die darüber plazierten Blobs nach. Mit ein bißchen Geschick könnt Ihr mehrstufige Kettenreaktionen vorausplanen.

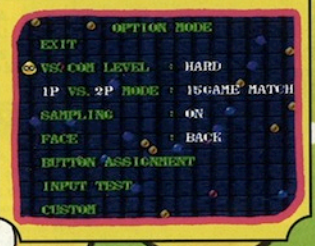
• Kettenreaktion

Je mehr Blobs Ihr in einer Serie verschwinden laßt, umso mehr durchsichtige Geistersteine prasseln auf Euren Gegner herab. Das wird ihm garantiert nicht gefallen.

Die mehrstufige Kettenreaktion ist bei diesem Super-Puzzle eindeutig der Schlüssel zum Erfolg.

OPTIONSMODUS

Im Optionsmodus könnt Ihr die Spielstärke Eures Computergegners von leicht bis superschwer einstellen. Außerdem könnt Ihr hier die Anzahl der Matches im 2-Spieler-Modus festlegen, die Belegung der Controller-Knöpfe ändern, oder Euch beispielsweise alle Sounds und Stimmen anhören.



1-Spieler-Modus

Um das Ghost Trap-Turnier zu gewinnen, müßt Ihr alle Gegner an die Wand spielen. Aber bis zum großen Endduell mit King Dedede ist es ein langer und beschwerlicher Weg.

Nach einem kurzen Dialog läßt Kirby mit Eurer Hilfe Taten sprechen.

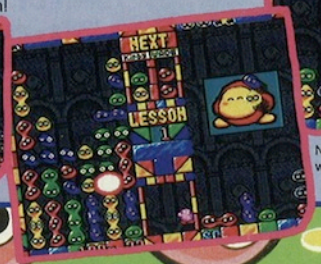
2-Spieler-Modus

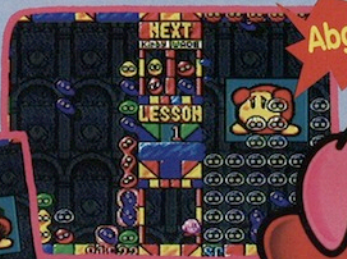
Um Euch mit Euren Freunden so richtig heiße Matches zu liefern, könnt Ihr den Schwierigkeitsgrad individuell einstellen. Damit gleicht Ihr unterschiedliche Spielstärken aus. Spannung garantiert!

Durch mehrstufige Kettenreaktionen könnt Ihr die Hoffnungen Eures Gegenspielers unter einem Berg kristallklarer Geistersteine begraben. Also macht Euch an die Arbeit!

Super-Duper-Riesen-Kettenreaktion

Nachdem Ihr eine Weile fleißig trainiert habt, solltet Ihr langsam damit beginnen, wirklich umfangreiche Kettenreaktionen vorzubereiten. Denn mit einer mehr als fünfstufigen Blob-Platz-Orgie seid Ihr bei diesem Match definitiv auf der Gewinnerstraße. Dieser Taktik hat Euer Gegner nichts entgegenzusetzen!





Abgefahren!!!

Nein, für den Gegner sieht es wirklich gar nicht gut aus.

©1995 HAL Laboratory, Inc. © NINTENDO

TOP RANKING TENNIS™

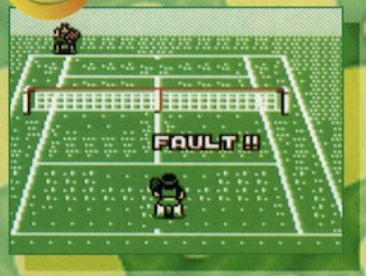
Heiße Matches auf dem Game Boy!

Ob als ausdauernder Grundlinienspieler oder als aggressiver Netzhai - beim Tennis hat jeder seine eigene Taktik. Doch ein Ziel haben alle Spieler gemeinsam: Die Nr. 1 der Weltrangliste zu erobern. Mit Top Ranking Tennis könnt auch Ihr in den Kampf um die heiß begehrte erste Position eingreifen. Spielt Euch auf dem (Super) Game Boy ganz nach oben! (mp)

Seid Ihr stark genug, die Nr.1 zu werden?

Jetzt geht's los!!!

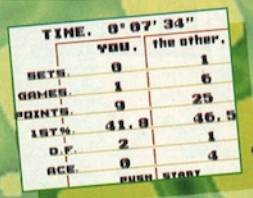
Official-Modus



Wenn Ihr in diesem Hauptmodus spielt, wird's richtig ernst. Tretet gegen Spieler an, die in der Rangliste vor Euch plaziert sind. Wenn Euch dann ein Sieg gelingt, klettert Ihr in der Rangliste nach oben. Aber an der Spitze ist die Luft ziemlich dünn. Da warten nämlich Cracks auf Euch, für die Tennis nicht nur irgendein Hobby ist. Bevor Ihr gegen diese Spitzenspieler antretet, solltet Ihr Euch ein paar Trainingsmatches gönnen.

Nur Mut, auch nach einer Niederlage geht das Leben weiter. Vielleicht gelingt es Euch ja beim nächsten Versuch, in die Rangliste einzusteigen.

Nach dem Spiel könnt Ihr dank der präzisen Statistik genau ablesen, wo Eure Schwächen lagen und ob Ihr noch an Eurer Aufschlagtechnik feilen müßt.



Practice-Modus

Am einfachsten macht Ihr Euch mit Top Ranking Tennis vertraut, wenn Ihr erstmal einige lockere Trainingsspielchen absolviert. Wenn Ihr dann Vor- und Rückhand, Aufschlag und Volley drauf habt, könnt Ihr Euch ja an ein offizielles Match und den Wettkampfstreß heranwagen.

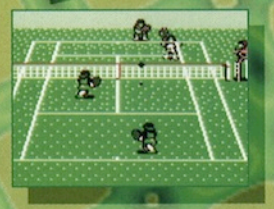
Vor dem ersten Aufschlag

Ihr seid dabei!

Natürlich braucht Ihr erst einmal einen Namen, um in das harte Tennisgeschäft einzusteigen. Nachdem Ihr diesen eingegeben habt, könnt Ihr noch die Schlagstärke und Laufgeschwindigkeit Eures Spielers bestimmen. Wenn Ihr diese Formalien hinter Euch gebracht habt, seid Ihr reif für das erste Match.

Einzel oder Doppel?

Wenn Ihr Euch ganz auf Eure eigene Stärke verlassen wollt, dann ist ein Einzel das richtige Spiel für Euch. Andererseits macht es auch ungeheuer viel Spaß, zusammen mit einem Partner gegen zwei Kontrahenten Doppel zu spielen.

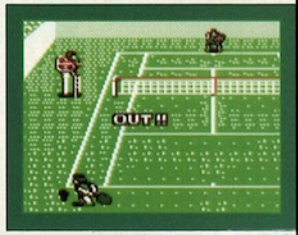


Game-Link-Tennis

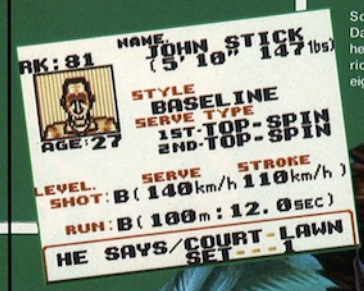
Wenn einer Eurer Freunde auch dieses Spiel besitzt und Ihr darüber hinaus noch über ein Game-Link-Kabel verfügt, dann kann die ganz große Action abgehen. Ihr könnt Euch entweder heiße Duelle liefern oder im Doppel Seite an Seite den Gegnern die Filzbälle um die Ohren hauen, daß es nur so kracht.

DER WEG AN DIE SPITZE

Je weiter Ihr in der Rangliste nach oben klettert, desto schwieriger wird es sein, die Gegner vom Platz zu fegen. Aber laßt Euch von einer Niederlage nicht entmutigen und arbeitet daran, Euer Spiel weiter zu verbessern. Der Tag ist nicht fern, an dem Ihr das entscheidende Match um die Top-Plazierung spielen werdet.



Ein Sieg alleine genügt noch lange nicht, um ganz nach oben zu kommen und den Platz an der Sonne zu genießen.



Schaut Euch die Daten Eures Kontrahenten genau an und richtet danach Eure eigene Taktik aus.

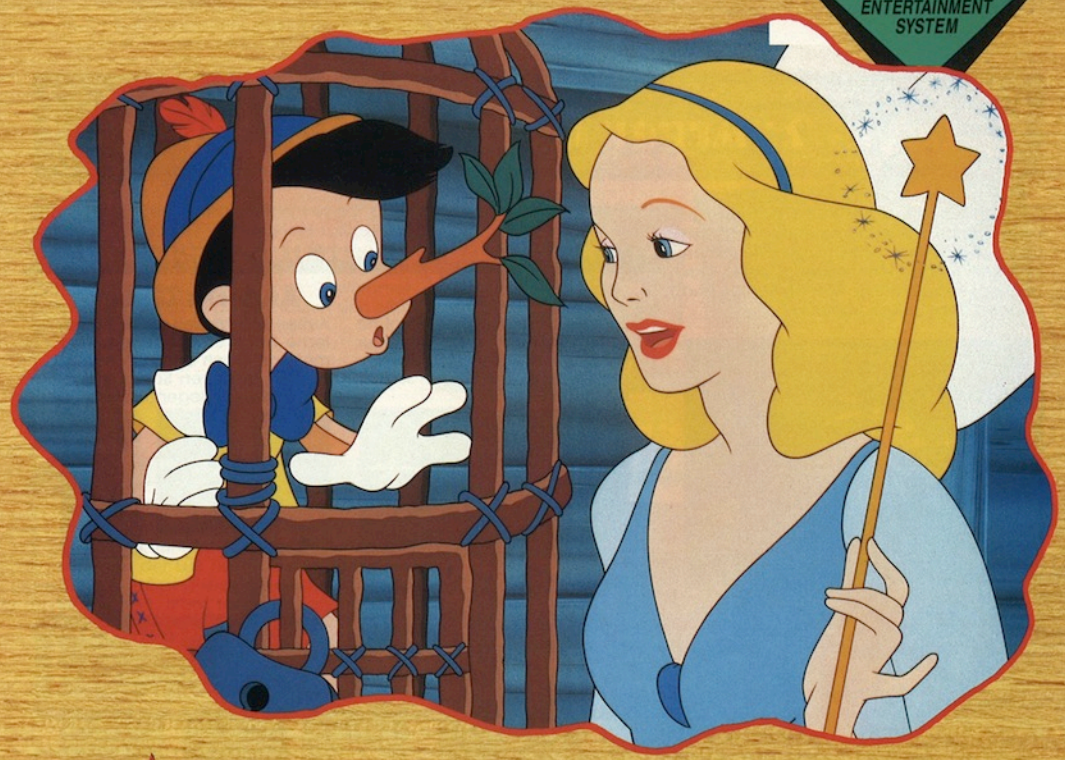
© 1993 NINTENDO

Disney

Pinocchio

Jetzt geht's los!

© The Walt Disney Company



Auf ins Zauberland

Und weiter geht unsere Story über die niedliche kleine Marionette, die noch so viele lustige und aufregende Abenteuer vor sich hat. Nachdem wir Euch ja schon in der letzten Ausgabe ausführlich beschrieben haben, welche Herausforderungen Euch in Level 1 erwarten, steigen wir diesmal im zweiten Level ein. Auf den kommenden Seiten könnt Ihr Pinocchio auf seiner aufregenden Reise begleiten und Euch einen Eindruck davon verschaffen, wie spannend und vielseitig dieses tolle Spiel ist. (mp)

Level 2: Ärger mit dem Ungeziefer

So stimmungsvoll der Kerzenschein der Laterne in der Abenddämmerung auch sein mag, die herumschwirrenden Insekten bereiten Jiminy doch einige Sorgen. Das Licht der Kerze hat eine Menge Motten und anderes Ungeziefer angelockt.

Wehrt Euch mit dem Schirm!

Motten

Zum Glück geht Jiminy nie ohne Schirm vor die Haustür. Mit seiner Hilfe kann er die Motten abwehren. Mit zwei, drei Hieben setzt er sie außer Gefecht.

Anderes Getier

Außer den Motten zieht die Laterne noch einiges Ungeziefer mehr an. Doch auch sie haben Jiminys gezielten Schirmschlägen nichts entgegenzusetzen.

Level 3: Pinocchio-Polka

Das hat sich Pinocchio immer schon gewünscht: Vor vielen Zuschauern mit Tänzerinnen und Tänzern auf der Bühne stehen und deren lustige Bewegungen und Verrenkungen nachmachen. Doch aufgepaßt, wenn Pinocchio Fehler macht, hagelt's Tomaten und Buh-Rufe. Also eins und zwei und hoch das Bein!

So wird getanzt

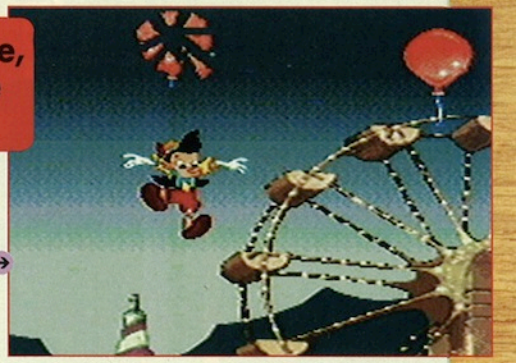
Erster Tanz	Y + X + B + A + A
Zweiter Tanz	↑ + ↑ + Y + A + B
Dritter Tanz	X + B + ↑ + ↑ + Y
Vierter Tanz	↑ + X + ↑ + Y + ↓ A

Level 4: Auf dem Jahrmarkt

Ja, auch auf dem Jahrmarkt geht es gar lustig zu. Pinocchio schwebt an bunten Luftballons und kann sich das Geschehen von oben betrachten. Dabei muß er allerdings aufpassen, daß ihn keiner der frechen Rotzlümmel zum Absturz bringt. In der Luft lassen sich einige nette Bonus-Items einsammeln.

Bunte Luftballons

Schnappt Euch nicht einfach irgendeinen Ballon, sondern achtet auf die Farbe. Am längsten könnt Ihr Euch mit dem blauen Ballon in der Luft halten. Auch der grüne Ballon trägt Pinocchio ein ganzes Stückchen. Dem roten Ballon geht jedoch relativ schnell die Puste aus, so daß Pinocchio abstürzt, wenn er sich nicht einen anderen Ballon angeln kann.



Level 5: Auf der Achterbahn

Obwohl diese Holz-Achterbahn schon ein wenig ramponiert aussieht, geht es hier ganz schön flott zur Sache. Andauernd muß sich Pinocchio ducken oder in die Luft springen, um nicht einen Holzbalken vor den Latz zu bekommen.

Kling Glöckchen, kling!

Weihnachten ist ja eigentlich schon vorbei. Trotzdem muß Pinocchio an die Glocke springen, um den Kurs des Wagens zu ändern und die Achterbahnfahrt hinter sich zu bringen, bevor ihm ganz schlecht wird.

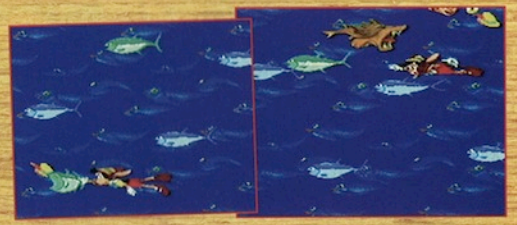
Level 6: Ein unheimlicher Weg

Nachdem Pinocchio den Jahrmarkt verlassen hat, begegnen ihm auf seinem weiteren Weg einige düstere Gesellen. Er kann sie mit seiner gefürchteten Fußtritt-Attacke in die Flucht schlagen. Pinocchio ist zwar nur eine kleine Marionette, aber er weiß durchaus sich zu wehren. Das bekommen seine Angreifer schmerzhaft zu spüren.

Level 7 & 8: Unterwasser-Abenteuer

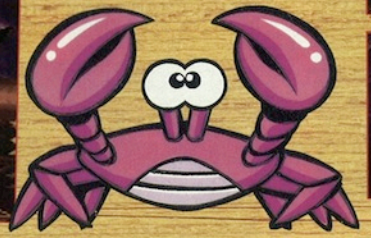
Na, ist das nicht fein, unter Wasser kann Pinocchio sogar auf dem Kopf laufen. Eine Fähigkeit, die nur ganz wenige Holzmarionetten auf der Welt beherrschen. Sammelt er in diesem Level Muscheln, kann er auf dem Boden laufen.

In diesem Fischschwarm muß sich Pinocchio von Fisch zu Fisch hangeln, um voranzukommen. Leider lauern aber auch hier ein paar unangenehme Genossen, die ihm das Leben schwer machen.



Level 9: Das große Finale

Das war aber nicht sehr höflich von dem Wal, Pinocchio und seinen geliebten Geppetto einfach herunterzuschlucken. Doch die beiden wissen, wie man es sich auch im Innern eines Wales mit einem kleinen Feuerchen recht gemütlich machen kann.

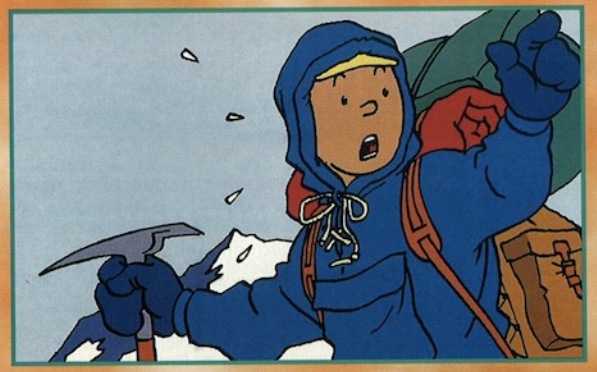


Das Ziel ist greifbar nah

Hoppla, jetzt gilt es vor dem Wal zu flüchten. Auf einem Floß müssen Pinocchio und Geppetto ordentlich Gas geben, um nicht ein zweites Mal verspeist zu werden. Schließlich will Pinocchio ja ein Mensch aus Fleisch und Blut werden und nicht im Magen eines Wales sein trauriges Dasein fristen. Um dem Wal zu entkommen, müssen unsere beiden Helden entweder unter den roten Felsen hindurchschubbern oder über die blauen Felsen hinwegspringen. An welchen Stellen Ihr Euch ducken und an welchen Stellen Ihr springen müßt, könnt Ihr auf der Karte auf dieser Seite erkennen.

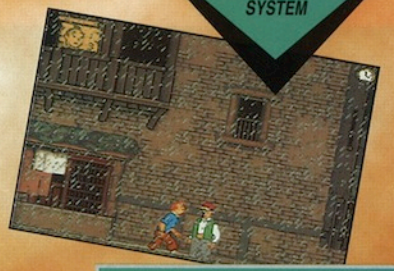
Geschafft...

Um die Endsequenz sehen zu können, braucht Ihr bei diesem Spiel nicht mal einen übermächtigen Endgegner zu besiegen. Versucht einfach, den letzten Level unbeschadet zu überstehen. Wenn Euch das gelungen ist, könnt Ihr wirklich stolz auf Euch sein. Schließlich habt Ihr Pinocchio bei seinem Vorhaben, ein echter Mensch zu werden, sehr geholfen.



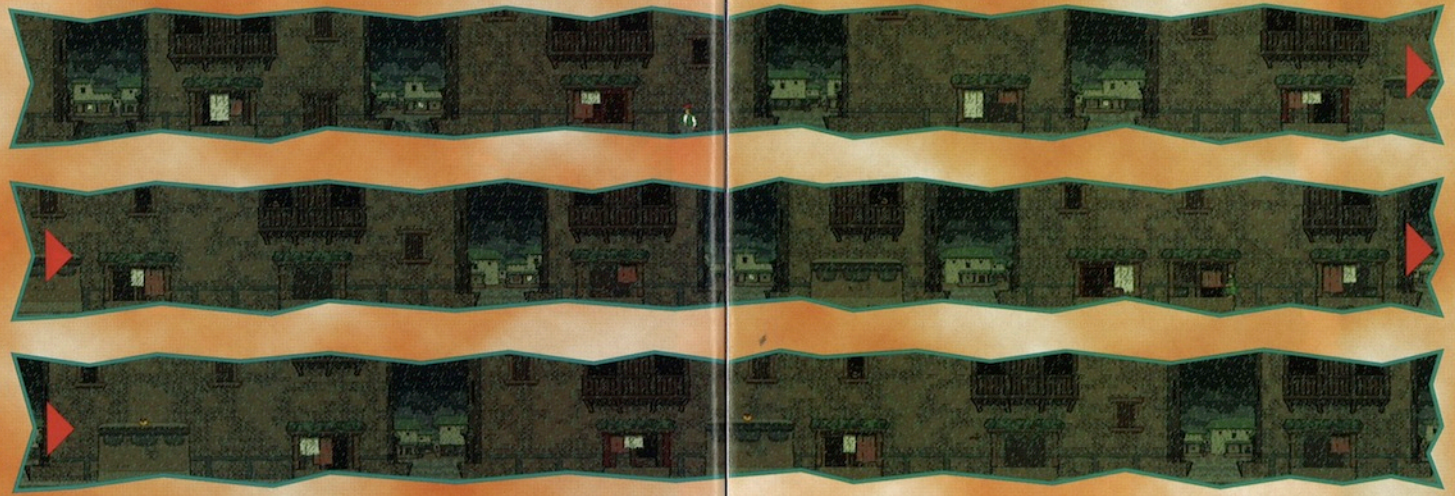
Tim in Tibet

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM



Bis hierher...

... war die ganze Reise eigentlich gar nicht so schwer. Obwohl Tim die ganze Zeit über das Bild des abgestürzten und zerschellten Flugzeugs im Kopf herumspukt, hat er dennoch die Gefahren der letzten Tage mit Bravour gemeistert. Der Zug, der Fluß, das Hotel und der Markt liegen bereits hinter unserem tapferen Comic-Helden. Aber der Weg ist lang und beschwerlich bis zur Absturzstelle. Und der Sturm, der zur Zeit die Stadt heimsucht, ist nicht von schlechten Eltern! (tg)



Der Sturm

Der Wind peitscht unablässig taubeneiergroße Regentropfen durch die Straßen der Stadt. Normalerweise würde man sich bei solchem Wetter nicht aus einer sicheren Unterkunft heraustrauen. Aber Tim bleibt schließlich keine Wahl, wenn er Tschangs Leben, das sicherlich am berühmten seidenen Faden hängt, noch retten will. Unerschrocken wirft er sich den heulenden Böen entgegen durch die menschenleeren Gassen. Zu allem Überfluß wurden auch noch diverse Kreaturen der Nacht, im Volksmund Fledermäuse genannt, gesichtet, die Tim zusätzlich die Suppe versalzen wollen. Aber der junge Reporter mit dem detektivischen Spürsinn ist ja glücklicherweise nicht aus Zucker!

Deckung!

Ebenfalls durch den Sturm nicht unbeeinflußt bleiben die Blumentöpfe, die auf den Fensterbänken stehen. Wenn Tim unter den Fenstern vorbeigeht, fallen just in diesem Moment die Töpfe zu Boden. Man sollte also immer ein offenes Auge dafür haben, was eventuell von oben angesegelt kommt. Bei dem ganzen Nachobenschauen darf man aber den Boden auch nicht außer acht lassen, da hier, durch die Wassermassen mitgerissen, Fässer schwimmen, die schnell für blaue Schienbeine sorgen, wenn man nicht aufpasst. Ein gut getimter Sprung schafft hier allerdings Abhilfe, damit sich das Lebenspergament nicht zusammenrollt.

Immer schön vorsichtig sein. Schließlich droht Gefahr von allen Seiten. Um unversehrt davonzukommen muß Tim sein ganzes Können unter Beweis stellen. Helft ihm dabei!

Ich will keine nassen Füße!

Um die Kisten in den verregneten Straßen zu sehen, müßt Ihr schon genau hinschauen. Habt Ihr eine entdeckt, drückt das Steuerkreuz nach unten, damit Tim sie aufhebt. Bringt sie dann zum Mädchen, das weiter rechts wartet, und setzt sie zwischen den beiden Plattformen auf den Boden. Die zweite Kiste findet Ihr direkt neben dem Mädchen. Habt Ihr beide richtig plaziert, ist Euch der Dank des Mädels gewiß. Vielleicht könnt Ihr sie ja zu einem Rendezvous überreden, was uns allerdings auch nach hundert Versuchen nicht gelungen ist. Aber manchmal siegt ja die Beharrlichkeit über die Vernunft!

Damit der Wunsch des Mädchens in Erfüllung geht, muß Tim Kisten schleppen.

Dieses Mädel müßt Ihr mit Hilfe der Kisten auf die andere Seite bringen.

So erreicht sie dank Tim trockenen Fußes die andere Seite.

© 1995 Infogrames. All Rights reserved. Licensed by Nintendo.

Frische Bergluft

Die dunklen Wolken haben sich verzogen, die Sonne lacht wieder am Horizont. Doch im Gegensatz zu ihr hat Tim eigentlich gar keinen Grund zu lachen. Schließlich steht er am Fuße eines Berges und sieht keinen anderen Weg, als diesen zu erklimmen. Doch schon nach wenigen Metern muß er erkennen, daß hier äußerste Vorsicht geboten ist, denn Felsbrocken rumpeln die Böschungen herunter ihm entgegen. Doch auch Tiere, nicht ganz so intelligent wie die Felsen, halten sich hier auf. Aber tierlieb, wie Struppis Herrchen nun einmal ist, gibt er ihnen was zu fressen und geht ihnen dann aus dem Weg.

Was man beachten sollte!

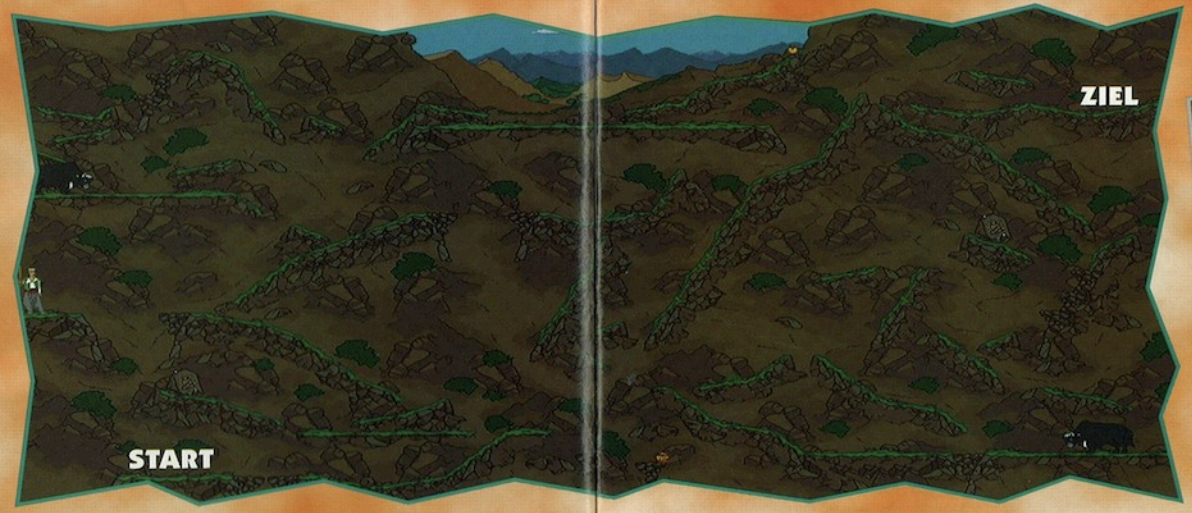
Trotz aller Gefahren, die im Mittelgebirge lauern, solltet Ihr niemals außer acht lassen, daß Eure Zeit im Level nur begrenzt ist. Wer allzu vorsichtig über die Böschungen schleicht, wird bald merken, daß ein neunmalkluger Professor erscheint, der warnend eine Uhr in seinen Händen hält. Vergeßt also nicht, auf sicheren Passagen den ein oder anderen Spurt einzulegen, sonst müßt Ihr Euch an dieses Bild gewöhnen. Am besten benutzt Ihr unsere Levelkarte, um Euch vorher den sichersten Weg einzuprägen. So kommt Ihr am besten ans Ziel.

Nicht lila, schwarz...

Nehmt Euch in acht vor diesen Rindviechern. Berührungen mit diesen Gesellen sind äußerst unangenehm.

An einigen Stellen liegt Gras herum. Tim sollte es aufnehmen und zu den Horntieren bringen.

So harmlos diese Ochsen auch aussehen mögen, sie sind sturer als der Welt ältester Esel. Allerdings gibt es für Euch dennoch einen Weg, sie direkt zu beeinflussen. Sucht die Böschungen nach Grasbüscheln ab. Habt Ihr einen gefunden, werft ihn dort auf den Boden, wo der Ochse am wenigsten stört. Das Vieh bleibt dann stehen, wird das Gras genüßlich verspeisen und ist mit einem beherzten Sprung problemlos zu überwinden.



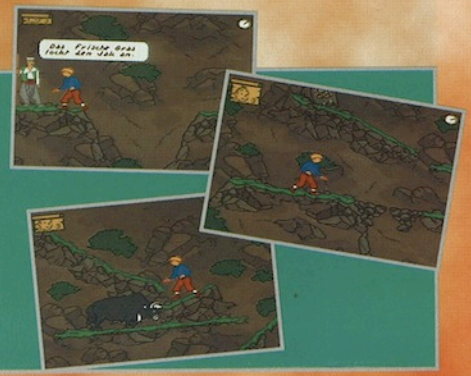
5. Abschnitt: Das Mittelgebirge

Dem Ziel so nahe...

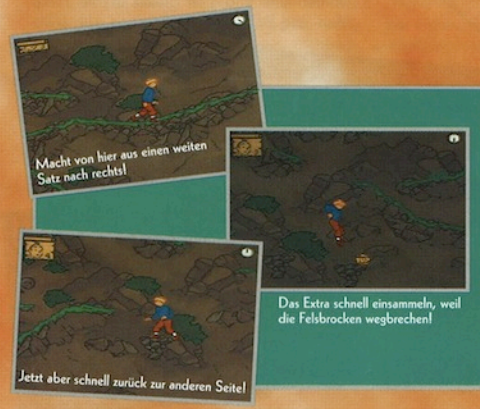
... ist man, wenn man endlich ganz rechts oben im Gebirge angelangt ist.

Da Ihr die aktuelle Lebensenergie mit ins nächste Level nehmt, solltet Ihr Euch unbedingt den Apfel besorgen, der auch noch hier rumliegt (es sei denn Ihr habt im Level keine Energie verloren, ha, ha, ha). Habt ein wenig Geduld und wartet, bis der Ochse ganz nach rechts geschlendert ist und springt dann auf die Ebene des Apfels. Wartet dann weiter, bis das Vieh wieder nach links geht, springt wieder runter und begebt Euch zum Ziel. Danach warten die Strudel im Wasser des reißenden Flusses schon darauf, Euch in die Tiefe zu ziehen.

Da kommt was auf uns zu!

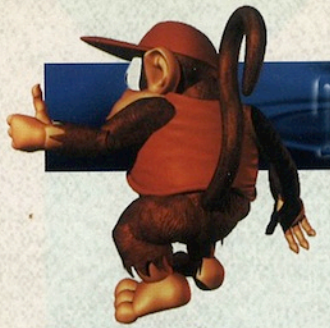


Nach nur drei Schritten erreicht Tim schon eine der gefährlichen Stellen. Der trügerisch sichere Weg entpuppt sich dort, wo Steine zu umgekehrten Dreiecken angeordnet sind, als gemeine Falle. Bleibt man hier nämlich zu lange stehen, brechen die Steine unter Tims Gewicht weg und man schwebt unaufhaltsam der Tiefe entgegen. Auch beim ersten Sprung weiter nach oben müßt Ihr aufpassen. Dort schleicht nämlich einer der Ochsen herum und außerdem kommt noch ein Felsen angekullert. Ganz links gibt's übrigens einen Tip von einem Bergbewohner.



Der Weg zum 1up

Verlockend, aber doch nicht einfach zu bekommen! Ihr werdet Euch schon ganz schön konzentrieren müssen, um das begehrte Extra zu bekommen. Springt mit einem weiten Satz von der Plattform direkt zu dem Felsen mit dem 1up. Sammelt es dann schnell ein, springt nach links auf den nächsten Felsen und von dort aus zurück auf sicheren Boden. Wahrscheinlich wird Euch diese Aktion nicht gleich beim ersten Mal gelingen, aber da Ihr diesen Level ja mit einem Paßwort direkt anwählen könnt, habt Ihr genügend Versuche zur Verfügung!



Trick Zone

Looney Tunes Basketball
Super Nintendo

Code Hunt – was ist das?
Um bei „Code Hunt" die Spezialtricks herauszufinden, kann man sich schon ganz schön die Finger verknoten. Aber wie Ihr Euch sicher denken könnt, haben wir weder Kosten noch Mühen gescheut, um Euch zu helfen. Hier nun einige Ergebnisse unserer „Verknotungskünstler":

Verwandlungen in
- **Duffy:** rechts, rechts, unten + X
- **Taz Devil:** links, links, links, rechts + R
- **Sylvester:** R, R, R, X
- **Coyote:** X, R, R, X

Spezialtechniken
- **Unsichtbarkeit (nur im Angriff)** X, X, X, R
- **Erdbeben (nur in der Abwehr)** oben, oben, oben, R
- **Bei Fuß! (wenn Ball am Boden liegt)** rechts, unten, links, R

Soccer Shootout
Super Nintendo

Der Ballkünstler
Hallo Club Nintendo!
Neulich fand ich einen Trick, wie man leicht und elegant einen Gegenspieler ausspielen kann. Statt ihm auszuweichen und ein Dribbling zu starten, müßt Ihr direkt auf ihn zu laufen und den L- und R-Knopf genau gleichzeitig drücken. Dann nimmt Euer Fußballer den Ball auf seine Hacke und lupft ihn geschickt über sich und den Gegenspieler. Nur dürft Ihr vor lauter Staunen über diese spektakuläre Aktion natürlich nicht das Weiterlaufen vergessen. Viel Spaß beim Tore schießen wünscht
Daniel Trageser, Klingenberg

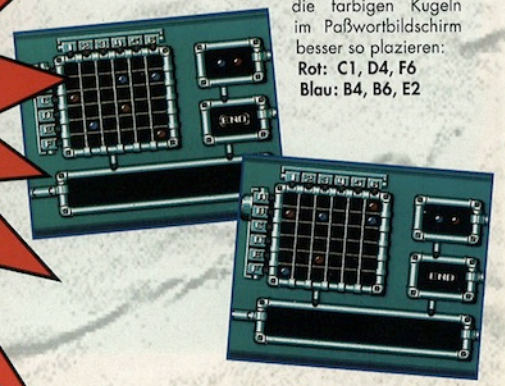
Leider könnt Ihr den Trick nicht im freien Raum üben, da er nur mit Gegenspieler klappt!

Judge Dredd
Super Nintendo

Levelanwahl
Dieses actiongeladene Spiel verschafft uns einen Ausblick in die Zukunft, direkt ins 22. Jahrhundert. Nichts ist dort so, wie man es kennt, und das Spiel mit seinem ungewohnten Paßwortsystem und den äußerst hartnäckigen Gegnern trägt seinen Teil dazu bei. Da kommt unser rettender Cheat für geplagte Spielerseelen doch gerade richtig: Ihr könnt alle Level und Untermissionen direkt anwählen. Gleich nach dem Einschalten seht Ihr in weißer Schrift viele Namen und Copyrights. Drückt hier links, oben, X-Knopf, oben, rechts und den Y-Knopf. Ein Bildschirm erscheint, der alle Spieler noch einmal vor dem „Schummeln" bewahren will. Drückt jetzt den A- und Y-Knopf gleichzeitig und mit der Nachricht „Level Select Activated" ist der Cheat aktiviert. Wenn Ihr jetzt das Spiel startet, könnt Ihr jederzeit mit dem Select-Knopf in einem kleinen Menü die Level anwählen.

Mega Man 5
NES

Paßwort-Zauber
Sucht Ihr Paßwörter für dieses Spiel? Dann habt Ihr sie jetzt gefunden!!! Wir dachten uns, wir geben Euch zwei Paßwörter für dieses Mega Man-Abenteuer bekannt, damit Ihr Euch in verschiedenen Phasen des Spiels bewegen könnt. Also aufgepaßt, wer sich um die Gegner Crystal Man, Charge Man, Napalm Man und Wave Man in der ersten Phase selbst kümmern will, sollte folgendes Paßwort eingeben:
Rot: A6, B1, E3
Blau: B3, B6, F1
Wer sich mit der vollständigen Ausrüstung wohler fühlt und sich gleich in die Proto Man- und Dr. Wily-Stage wagen will, sollte die farbigen Kugeln im Paßwortbildschirm besser so plazieren:
Rot: C1, D4, F6
Blau: B4, B6, E2



Horst, der Weltraumfreak!

Ein wenig entgeistert schaut er schon, unser Leser Horst Schleicher II aus Murg. Dabei ist er mit seinen 25 Jahren ein echter Profi, was das Videospielen betrifft. Bereits Anfang der 80er Jahre erstand er seine erste Konsole, den Gipfel der Genüsse erreichte er jedoch erst in den 90er Jahren. Da legte er sich nämlich endlich einen Game Boy und das Super Nintendo zu, für das er heute immerhin 16 Spiele besitzt. Wie viele von Euch, wartet auch er jetzt sehnsüchtig auf das ULTRA 64. Bis dahin vertreibt er sich die Zeit am liebsten mit Weltraum-Kampf-Simulationen. Ein weiteres interessantes Hobby von Horst ist das Zusammenbasteln von Raumschiffmodellen, die er auch selbst bemalt.

Asterix & Obelix
Super Nintendo

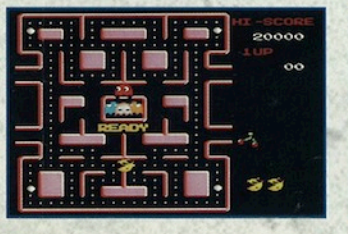
Mehr Gallier gefällig?
Wie es das Schicksal so will, segnet bei diesem Spiel kurz vor dem nächsten Paßwort oft der letzte tapfere Gallier das Zeitliche. Aber ich habe einen Trick herausgefunden, um die Lebensanzahl zu erhöhen. Beginnt im **2-Spieler-Modus** und begebt Euch dann ins Pausenmenü. Wenn Ihr auf dem zweiten Controller die R-Taste drückt, könnt Ihr die Leben des zweiten Spielers auf den ersten übertragen. Sucht Euch nun noch einen Gegner oder einen Abgrund, um den letzten Versuch des zweiten Spielers „loszuwerden". Jetzt zieht Ihr mit der ersten Figur und sechs Versuchen los, um Cäsar und seinen Truppen gewaltig auf die Füße zu treten.
Alles verstanden? Dann bleibt mir nichts weiter übrig, als allen tapferen Galliern viel Spaß zu wünschen.
Danny Thomalla, Lünen

Herr König mag Pommes und Pizza

Außer Heino und Volksmusik (Ääh, macht Heino keine Volksmusik??), so schreibt uns Sebastian König aus Forst, hört er sich so ziemlich alles an. Beim Videospielen ist er jedoch sehr wählerisch. Nur das gute Super Nintendo darf es sein. Seine Lieblingsspiele sind Super Mario World 2 – Yoshi's Island und Donkey Kong Country. Auf den Nachfolger DKC 2 – Diddy's Kong Quest ist er ganz heiß. Seine Leibgerichte werden in dieser Reihenfolge wohl von 99% aller Kids bevorzugt: Pommes, Pizza und Lasagne. Sebastian mag schulfrei und Frieden. Angeber und Nervensägen gehen ihm auf den Geist. Seine Größe hält er streng geheim (wird wohl nicht so dolle sein), aber immerhin hat er uns verraten, daß er die Klasse 5g des Alexander-von-Humboldt-Gymnasiums in Schweinfurt besucht.

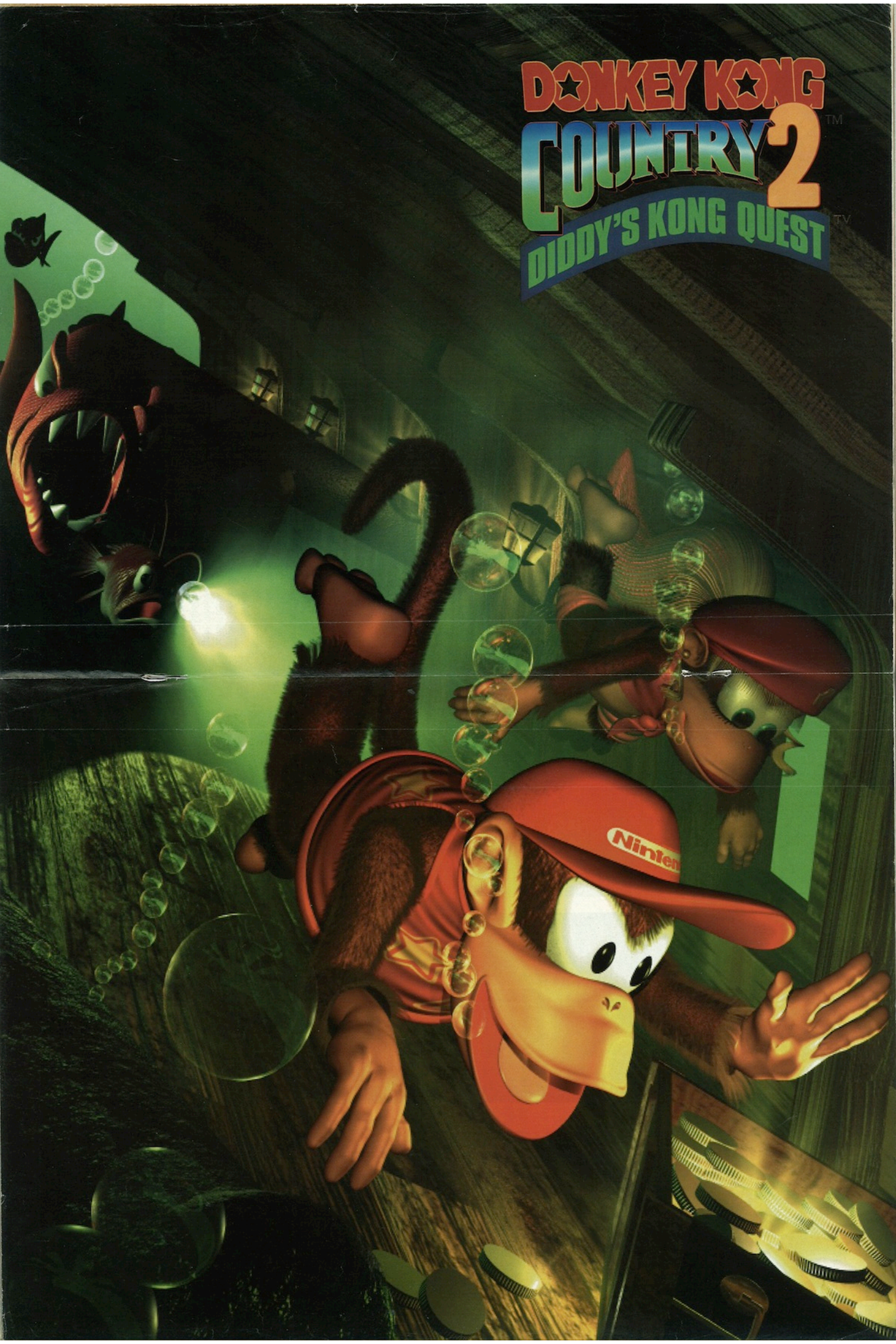
Pac-Man 2: The New Adventures
Super Nintendo

Arcade Klassiker
Pac-Man, der gefräßige Vitaminschlucker, ist ein absoluter Videospielveteran. Da macht er sogar Cranky Kong Konkurrenz! Umso erfreulicher, daß in seinem neuesten Super Nintendo Spiel wieder die klassischen Labyrinthe zu bewältigen sind. Ihr geht entweder im Spielverlauf zu den Spielautomaten oder benutzt gleich die Paßwörter, die uns Sascha für alle gleichgesinnten Pac-Man Spieler geschickt hat. Für den Pac-Man Automaten gebt ihr „PCMNDPW" ein. Um die Arcade-Version der niedlichen weiblichen Hälfte des Pillenmampfers spielen zu können, gebt Ihr „MSPCMND" ein. Auf diese Weise erspart Ihr Euch eine ganze Menge Fußmarsch und könnt das „Drei-In-Einem-Spielmodul" in vollen Zügen genießen.
Sascha Marquardt, Wildberg



Klassik-Tip: Golf
Game Boy

Wie verbessert man sein Handicap?
Des Golfers größte Angst ist es, daß einmal ein Schlag „in die Hose" oder besser gesagt in einen Bunker oder ein anderes Hindernis geht. Dann sinken die Chancen auf einen „Eagle" oder „Birdy" rapide ab. Glücklicherweise können alle „Game Boy Golf-Profis" ihr Schicksal selbst in die Hand nehmen. Das funktioniert so:
Sollte ein Schlag mal voll daneben gehen, müßt Ihr alle vier Knöpfe (A, B, Start, Select) gleichzeitig drücken, um wieder in den Titelbildschirm zurückzukommen. Nun könnt Ihr den mißglückten Schlag wiederholen. Allerdings nur dann, wenn der Ball noch nicht zum Stillstand kam. Wir hoffen, daß der erste Platz der Bestenliste bald Euch gehört!!!


DONKEY KONG
COUNTRY 2
DIDDY'S KONG QUEST

Hotline

Der heiße Draht für Club-Mitglieder:
☎ 0 60 26/94 09 40

DONKEY KONG COUNTRY 2 – DIDDY'S KONG QUEST (SNES)

Wo befindet sich in der zweiten Welt im Abschnitt Böllergrube (Kannon's Klaim) die DK-Münze?

Hast Du Dir schon bei Cranky Kong im Museum den Tip geholt?!?! Na dann kennst Du ja bestimmt auch den Geheimraum rechts vom Start des Levels. Begebe Dich in diesem Geheimraum gleich nach rechts und segle mit Dixie über den Abgrund. Auf dieser Plattform wartet die Münze schon sehnsüchtig darauf, von Dir eingesammelt zu werden.

1

TETRIS 2 (SNES)

Wie kann ich den Level 34 – mit dem Paßwort 8QN – im Puzzle-Modus schaffen?

2

Es ist gut verständlich, daß Dir dieser Level große Kopfschmerzen bereitet, denn hier wirst Du mit einer neuen Funktion konfrontiert. Wenn Du es nämlich bei diesem Spiel schaffst, mindestens sechs Blöcke in einer Reihe zu zerstören, lösen sich auch die restlichen Blöcke dieser Farbe auf. Nun gilt es also mit Hilfe der zwei zur Verfügung stehenden Blöcke das Rätsel zu lösen. Hier folgt die genaue Vorgehensweise:

- Lasse den ersten Block gerade nach unten fallen, ohne ihn zu drehen!!!!
- Drehe den zweiten Block zweimal mit dem A-Knopf und setze ihn zweimal nach links.

Jetzt kannst Du Dich kurz zurücklehnen und entspannt dabei zuschauen, wie sich alle Blöcke auflösen.

MICKEY MOUSE V – ZAUBERSTÄBE (Game Boy)

Wie kann ich den Fisch in Level 21 besiegen?

3

Du kannst mit dem zweiten Zauberstab, den Du nach dem Sieg über den ersten Endgegner erhalten hast, Wasser zu Eis verwandeln. Deine Aufgabe ist es nun, den See, in dem der Fisch auftaucht, vollständig einzufrieren. Bilde zunächst vier Eisblöcke nach rechts. Jetzt taucht der Fisch auf und Du kassierst einen Treffer. Macht nichts! Sobald er abgetaucht ist, baust Du einen Block nach rechts, auf den Du Dich dann draufstellst. Die Blöcke lösen sich nun von links wieder auf. Ersetze sie durch neues Eis und bilde dann nach rechts weitere Eisblöcke. Sobald sich Deine Eisblöcke wieder auflösen, mußt Du sie schnell wieder ersetzen. Wiederhole dies nun so lange, bis sich der Fisch unter einer geschlossenen Eisdecke befindet.

SUPER MARIO WORLD 2: YOSHI'S ISLAND (SNES)

Wie kann ich die Minispiele zu zweit spielen?

4

Begebe Dich ins Level 5–4 (Möbius Festung). Direkt links neben der Eingangspforte kannst Du eine Tür erkennen, die bestimmt schon Deine Aufmerksamkeit erweckt hat. Betrete den dahinterliegenden Raum, in dem ein verwirrender Gegner wohnt, der gegen alle Angriffe immun zu sein scheint. Weit gefehlt! Auf dem Pausenbildschirm wählst Du nun ein POW-Symbol oder das Symbol der Fragezeichen-Wolke aus, sofern Du das eine oder andere in einem der Bonusspiele gesammelt hast. Sowie der Gegner durch das Aktivieren des Gegenstandes besiegt wurde, fällt auch umgehend eine Tür herunter, über die Du einen weiteren Raum betreten kannst. Die Quasselbox erklärt Dir genau, wie der Trick funktioniert!

Spaß für 2 Spieler ist angesagt!

Auf reguläre Art und Weise ist er nicht zu besiegen.

MANIAC MANSION (NES)

Wie finde ich die Code-Nummer für die innere Labortür heraus?

5

Um an diese Geheimnummer zu kommen, mußt Du zuerst im Besitz des Werkzeugs, der Taschenlampe und der guten Batterien sein. Du hast nur die alten Batterien? Dann solltest Du Dir das Radiogerät aus dem Swimmingpool besorgen und anschließend öffnen. So kommst Du an die guten Batterien heran. Begebe Dich nun mit der Person, die die genannten Gegenstände bei sich trägt, zu den Drähten und stelle eine zweite Person zum Hauptstromschalter im Keller. Nun ist Eile angesagt: Drehe den Strom ab und schalte auf die andere Person um. Diese kann nun im Licht der Taschenlampe die Drähte reparieren. Ist dies geschehen, solltest Du schnell den Strom wieder einschalten. Glücklich über diese kostenlose Hilfestellung spielt der Professor begeistert an einem der Automaten. Lese danach den High-Score ab: Dies ist die gesuchte Geheimzahl.

THEME PARK (SNES)

Was muß ich tun, um genügend Geld zu verdienen, damit ich mir auch in anderen Ländern die teuren Grundstücke leisten kann?

6

Um in diesem Spiel so richtig abzusahnen, ist natürlich eine genaue und sehr sorgfältige Parkplanung erforderlich. Dennoch haben unsere Experten einen Trick herausgefunden, um schnell an das große Geld zu kommen. In den Ländern mit mittlerer oder leichter Schwierigkeit ist es durch eine geschickte Bauposition der Buden und Andenkenläden möglich, den Besuchern das Geld regelrecht aus den Taschen zu ziehen. Baue dazu den Teddyladen, die Geschenkbude und den Andenkenladen direkt an den Ein- bzw. Ausgang des Parkes. In diesen Läden kannst Du jeden Warenpreis bedenkenlos auf einige 100 Geldeinheiten erhöhen. Die Besucher werden auch zu diesen „Wucherpreisen" die Artikel kaufen. Viel Spaß beim Geld verdienen!

„Da kauft doch wirklich einer 'nen Teddy für 600 Mäuse!"

DONALD IN Maui Mallard

© The Walt Disney Company

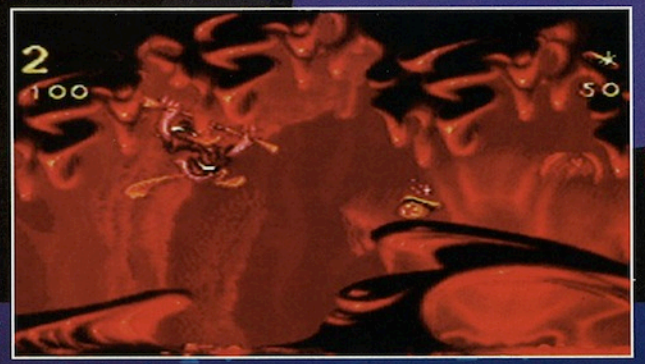
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

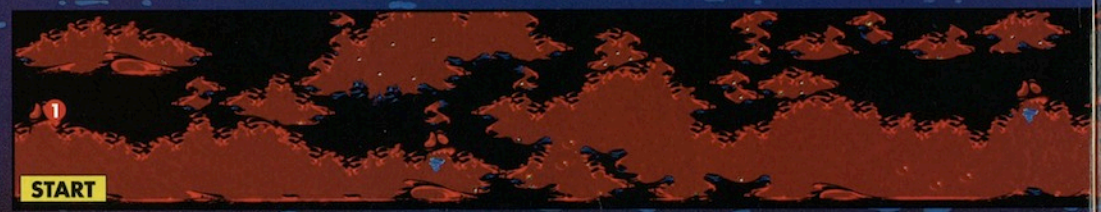
Das Abenteuer des tierischen Privatdetektivs Maui Mallard geht in die zweite Runde. Haarsträubend, welche gefährlichen Situationen er meistern muß…(tg)

LEVEL 4 STAGE 1 DAS OPFER DER MAUI

1 Ein geheimer Raum

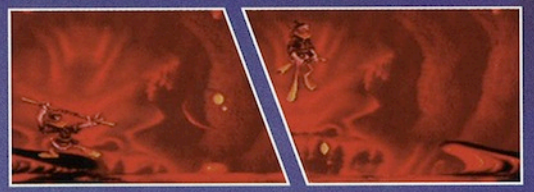
Natürlich sollte ein Detektiv neben viel Mut und Spürsinn auch eine hervorragende Ausrüstung besitzen. Und gleich am Start dieses Levels könnt Ihr in punkto Ausrüstung einiges tun. Schwingt Euch nach links, um den geheimen Raum zu finden. Denn innerhalb jedes Levels sind jede Menge dieser versteckten Räume zu finden. Haltet immer die Augen nach den Köpfen offen, an die sich Donald als Ninja hängen kann. So könnt Ihr die Prozentzahl erreichen, die Ihr braucht, um in den Bonusstages um die Paßwörter spielen zu können. Denn wenn Ihr zu wenig Gegenstände sammelt, ist's essig mit dem Paßwort!

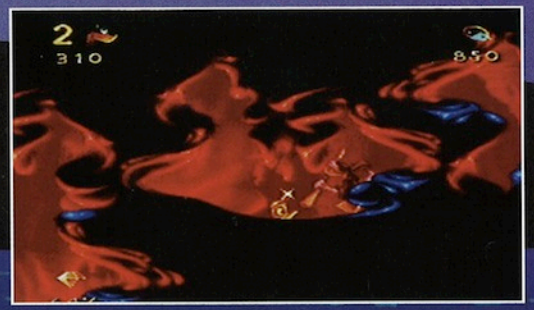




2 Bubble Mallard

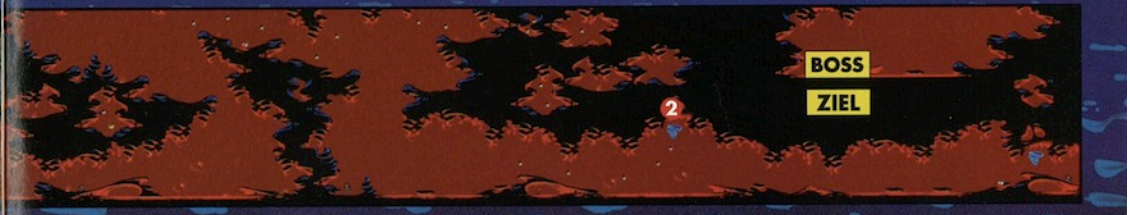
Dort, wo sich die 2 auf dem Levelplan befindet, werdet Ihr auf Blasen treffen, die aus der Lava aufsteigen. Springt auf diesen Bubbles weiter nach rechts, um dort einen versteckten Raum zu finden, der Euch wieder einige Prozent für die Wertung beschert. Ach ja, ein Extra-Mallard liegt ebenfalls hier rum. Die Mühe lohnt sich also!





LEVEL 4 BOSS

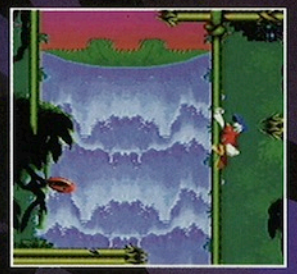
Heiße Sache! Planscht doch so eine freche Lavaschlange rum und bespritzt Euch immer wieder mit glühenden Brocken! Aber keine Bange! Stellt Euch ganz nach rechts und beschießt den Gegner so lange, bis er aufgibt. Daß Euch an der abgebildeten Stelle nicht viel passiert, ist tipmäßig natürlich Ehrensache.



LEVEL 5 STAGE 1 DER ENTENREINHEITSTEST

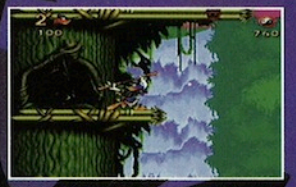
1 Maui wechsle Dich!

Um in diesem Level das Ziel zu erreichen, müßt Ihr die einzelnen Fähigkeiten des Hauptdarstellers voll nutzen. Ihr müßt immer wieder zwischen Mallard persönlich und dem Ninja wechseln, damit Ihr Stückchen für Stückchen weiter nach oben kommt. Die fiesen Speerwerfer in den Bäumen erledigt Ihr am besten aus sicherer Entfernung mit Mallards Wumme, denn ein Treffer zum falschen Zeitpunkt bringt Euch sicher wieder dem Start näher! Und wer will da schon hin, wenn's Richtung Ziel gehen soll, oder?



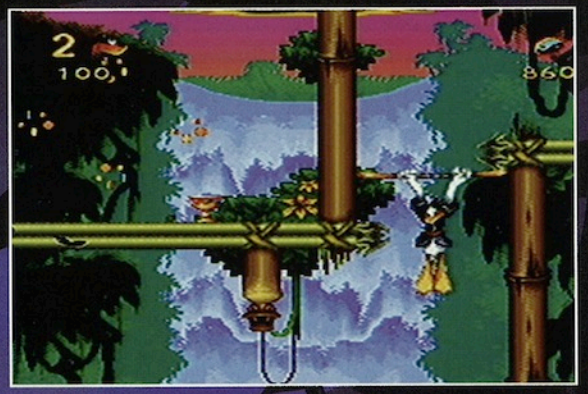
2 Schwarze Löcher

Die großen schwarzen Löcher in den Bäumen sind nicht die Eingänge zum Wohnzimmer eines Riesenholzwurms, sondern befördern Euch an andere Stellen des Levels. Wie nicht anders zu erwarten war, dient diese Art der Beförderung nicht nur dem Vorankommen, sondern auch der Aufbesserung des Vorrats an Gegenständen. Probiert also unbedingt alle Löcher aus, damit Ihr die erforderlichen Sachen sammeln könnt. Dumm, wenn Ihr irgendwann den ganzen Level nochmal spielen müßt, nur weil Ihr ein Prozent zu wenig hattet, um am Paßwortspiel teilzunehmen.



3 Ninja-Magie

Wer ein richtiger Meister asiatischer Kampfkunst sein will, darf sich auch von solch schweren Stellen nicht abschrecken lassen. Hängt Euch zunächst mit Eurem Ninja-Stab an den Totenschädel. Springt dann, wenn Maui den höchsten Punkt beim Schwung erreicht hat, ab in Richtung Schacht. Sobald Ihr im Schacht seid, drückt sofort den Y-Knopf, damit sich Maui mit seinem Stab zwischen die Wände hängt. Das ganze klingt zwar etwas kompliziert, entpuppt sich aber mit einiger Übung als relativ leicht!



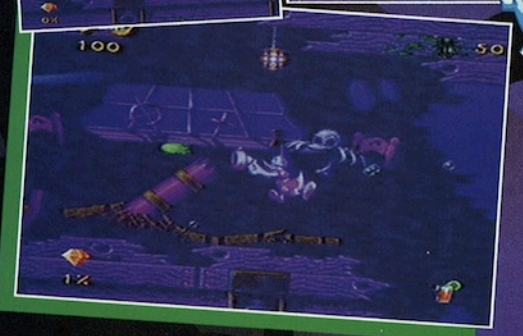
LEVEL 5 BOSS

Der Schein trügt: Ihr müßt nicht den riesigen Rot-Maul-Quaker besiegen, sondern die kleinen Wuselwichte auf der oberen Etage. Schießt also dem Frosch mit der Käferkanone auf den Bauch, damit er sich dazu bewegt, mit seiner Zunge die kleinen Gegner zu schnappen.

LEVEL 6 STAGE 1 FLYING DUCKMAN

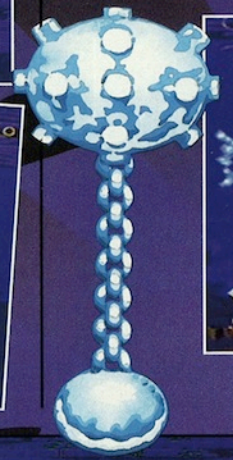
1 Bleierne Enten

Bei den vielen Dingen, die Mallard im Kopf hat, sind ihm wohl seine Schwimmfähigkeiten abhanden gekommen. Um sich durch die blauen Fluten bewegen zu können, muß er nämlich seinen Käferspucker benutzen. Die Fortbewegung ist aber ganz einfach: Schießt genau in die entgegengesetzte Richtung, in die Ihr wollt, und Ihr werdet weiterbewegt.



2 Schottbruch

Liegt ein Schiff mal so lange unter Wasser wie dieses, werden natürlich auch einige Wände brüchig. Und genau das ist an dieser Stelle der Fall! Schiebt den Klotz mit der Wassermine nach links an die Wand und bringt sie mit der Käferkanone zum Platzen. Schon ist der Weg frei. Welche Geheimnisse sich wohl hier verstecken?



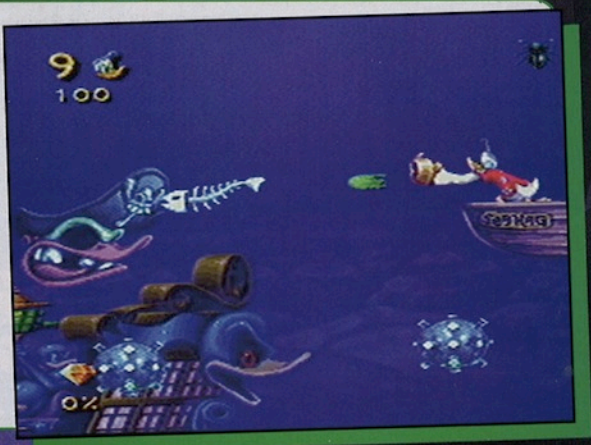
KAWUMM!!!

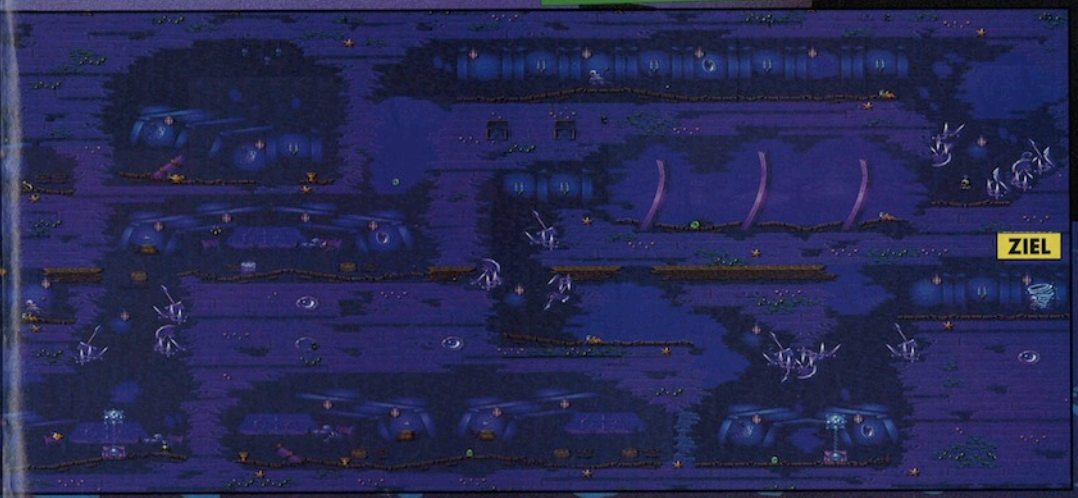
3 Beam' me up

Seid Ihr hier angelangt, solltet Ihr Euch das seltsame Faß am Boden genauer anschauen. Ein wohlplazierter Käfer aus der Kanone wirkt hier wahre Wunder, denn aus dem Faß schießen plötzlich Luftblasen, auf denen Ihr nach oben schweben könnt.

LEVEL 6 BOSS

Steuert das Ruderboot nach oben und unten, um den Wasserminen auszuweichen. Beschießt dann die Duck-Imitation mit Eurer Waffe und zwar solange, bis dem Gegner Wasser aus den Ohren kommt. Dann habt Ihr's geschafft und könnt hoffentlich ums nächste Paßwort spielen.





YOSHI'S ISLAND FANTASY CHALLENGE

Yoshi's Island - News

Das aktuelle Yoshi-Nachrichtenmagazin

Baby aus heiterem Himmel gefallen!

Nichtsahnend machte sich Yoshi nach dem Aufstehen zu einem gemütlichen Spaziergang auf, um den wunderschönen Morgen zu genießen. Der „Genuß" jedoch währte nicht lange: Nach wenigen Metern fiel unserem Yoshi ein kleines weißes Bün-

Umso größer war seine Verwunderung, als nur wenige Augenblicke später auch noch eine Pergament-Rolle aus dem Himmel fiel – anscheinend Yoshi's Glückstag, denn auch die Rolle landete einen Volltreffer auf seinem edlen Haupt. Allem Anschein nach aber hat der kleine grüne Yoshi keinen bleibenden Schaden von diesem Unfall davongetragen.

So sieht unser kleiner Racker aus.

Yoshi rollte das Papier auf und bemerkte, daß es eine Karte von Yoshi's Island war, auf der eine bestimmte Stelle markiert war. Ein Zettel an der Mütze des Babys klebte zwei Geheimnisse auf einmal: Zum einen war das „M" auf der Mütze des Babys nicht etwa ein Identifikations-Zeichen der Frachtpost, sondern der Initial seines Namens („Mario"). Zum anderen sollte die markierte Stelle auf der „beigefügten" Karte der eigentliche Bestimmungsort des Bündels sein, aber anscheinend gab es transporttechnische Probleme.

Die Yoshi's sind, das haben unsere auf den modernsten Mitteln der Telekommunikation basierenden Recherchen beim Internet-Angebot von Nintendo of America ergeben, äußerst sportliche Gesellen. Also kam der grüne Yoshi auf die sportliche Idee, seine Freunde zu einem Staffellauf zu ermuntern, um den Fehler der Störchen AG zu beheben und den Mützen-Freund, der bislang noch kein vernünftiges Wort von sich gegeben hat, persönlich abzuliefern.

Das sind die Helden, die das kleines Findling zu seinem richtigen Zuhause bringen möchten.

+++ STOP PRESS +++

Neueste Meldung: Reise wird schwerer als erwartet!

Storch Klapper, seines Zeichens der für das heruntergefallene Bündel zuständige Flieger der Störchen AG, schilderte uns in einem exklusiv-Interview den genauen Verlauf des Unfalls.

Auf dem Weg zum eigentlichen Ziel seiner Fracht kam Klapper auf der Luftlinie LB München-Stuttgart ein Geisterflieger entgegen, der Klapper rammte und ihn die beiden Frachtbündel entreißen wollte. Der unbekannte Angreifer hatte aber sein Manöver nicht präzise genug ausgeführt, so daß er nur ein Bündel in seine Hände bekam, während das andere im Sturzflug auf den Boden zurase und (glücklicherweise) auf Yoshi's Hügel sanft landen konnte. Nachdem der unbekannte Schussel mit dem blauen Bündel auf den Kopf und verpaßte diesem ein anständiges K.O. Die Verwunderung Yoshi's war groß, als er bemerkte, daß sich in dem Bündel ein kleines Baby befand, das zudem den Sturz unverehrt überstanden hatte.

Nun mußte der grüne Yoshi nur noch seine Freunde fragen, was sie denn von seiner Idee hielten und ob sie Lust hätten, bei seinem Staffellauf mitzumachen. Große Überzeugungsarbeit mußte er dabei nicht leisten; ein einstimmiges „Aber klar doch, da machen wir mit!", war die laute Antwort.

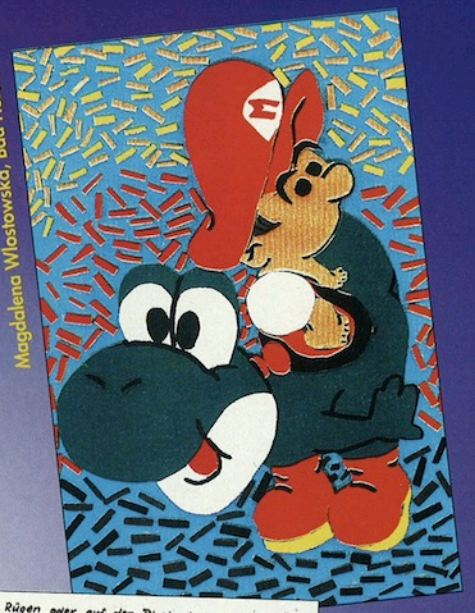
So begab sich die Yoshi-Sippe auf eine waghalsige Reise, deren Ausgang noch abzuwarten bleibt.

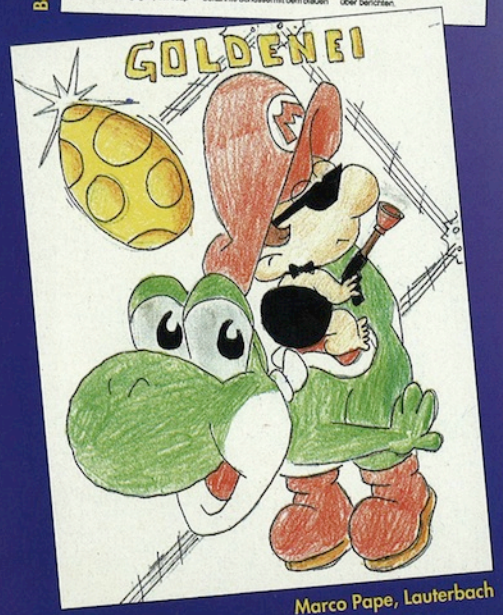
Alle Fotos: © 1995 Nintendo of Europe GmbH; Nintendo of America

Benjamin Gasser, Neu-Ulm

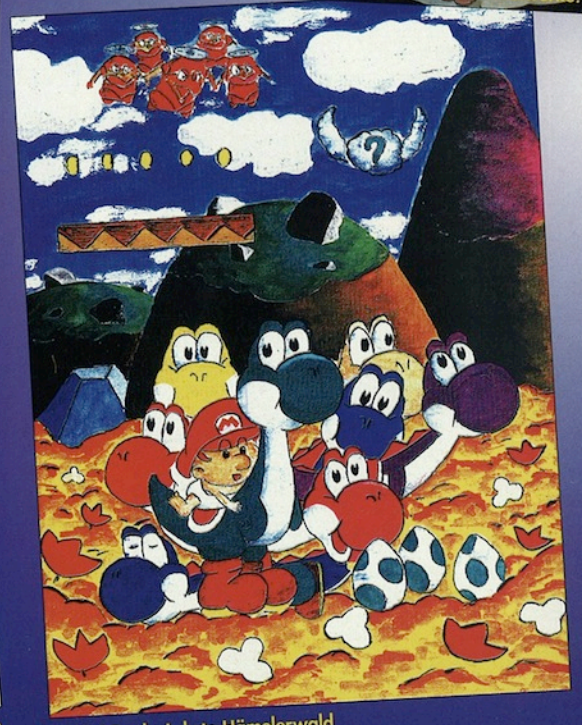
Eine kleine Zusammenstellung Eurer schönsten Yoshi-Kunstwerke:

Magdalena Wlostowska, Bad Hersfeld

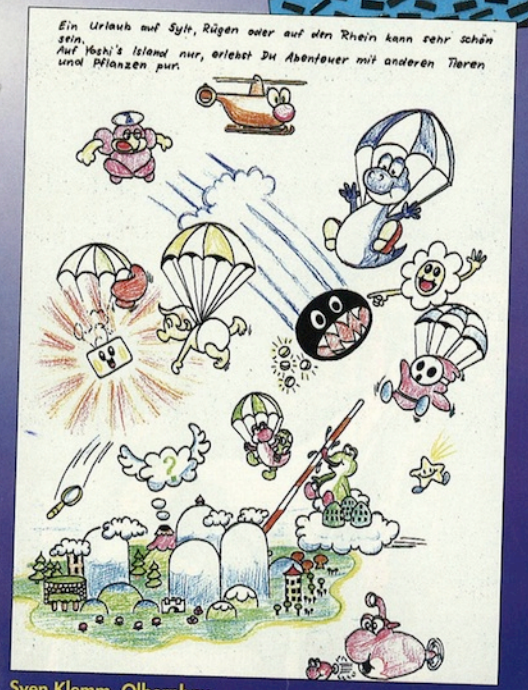




Marco Pape, Lauterbach



Dimitri Pauls, Lehrte-Hämelerwald



Sven Klemm, Olbernhau

Uff, das war wieder mal Schwerstarbeit!!! Ein Meer von Briefen, Postkarten und Paketen überschwemmte die Redaktion. Die Resonanz auf den Yoshi's Island Wettbewerb übertraf alle Erwartungen. Tagelang waren wir nur damit beschäftigt, Gedichte zu lesen, Bilder zu betrachten, Geschenke auszupacken, Mobiles aufzuhängen, Seidentücher auszubreiten und Kassetten anzuhören. Es fiel uns wirklich nicht leicht, die originellsten Einsendungen auszuwählen. Auf dieser Doppelseite präsentieren wir Euch die Kunstwerke, die uns am besten gefallen haben. Jetzt aber endlich die Namen der Gewinner unseres Wettbewerbs:

1. Preis (More Fun Set):
Michaela Müller, Dingolfing (Mobile)

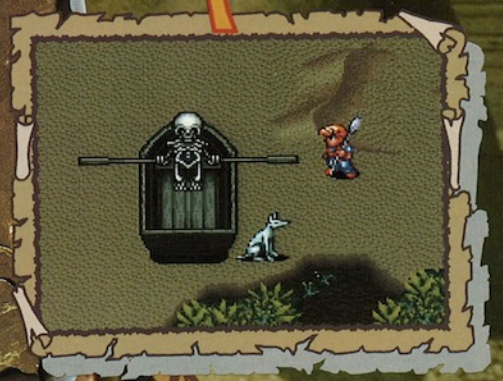
2. Preis (Schwarzer Game Boy + Donkey Kong Land):
Lukas Krüger, Dresden (Kassette)

3. Preis (Game Boy):
Julian Bödige, Unna (Brettspiel)

4. – 10. Preis (Unirally):
Tim und Julia Comouth, Aldenhoven;
Florian Anders, Alpen;
Dimitri Pauls, Lehrte;
Magdalena Wlostowska, Bad Hersfeld;
Sven Klemm, Olbernhau;
Marco Pape, Lauterbach;
Benjamin Gasser, Neu-Ulm

SECRET of EVERMORE

Warm scheint die Sonne, die Wellen schwappen über den Strand - und ein Junge aus Großostheim liegt schlafend im Sand. Schlafend? Nee, Nee, so geht das nicht! Schließlich befinden wir uns ja nicht in irgendeinem Schnarchfilm, sondern in der antiken Welt eines der besten Spiele, das je auf dem Super Nintendo spielbar war. Das sieht auch der Junge so und schlägt blinzelnd die Augen auf. Die Erinnerung kommt schleichend: Die Steinzeit, eine Wüste, ein Vulkan, ein schreckliches Monster. Und eine Zora Zottelzopf in doppelter Ausführung, von denen eine gar keinen Spaß verstand. Welche Überraschungen hält dieses Land wohl noch parat? (tg)



ANTIKA

Durch den Lärm und die Gerüche einer nahen Siedlung mit neuem Mut gestärkt, beginnt der Junge die Umgebung zu erforschen. Als er um die letzte Felsnase biegt, entdeckt er es: Krozkrübel! Eher einer Räuberhöhle als einer Stadt gleichend, erheben sich die Gebäude zwischen den Klippen. Die verwegendsten Abenteurer lungern herum und sind jederzeit für eine Auseinandersetzung zu haben. Kein gemütlicher Ort, aber zum Glück hat der Junge ja Verstärkung, seinen Hund nämlich. Hund? Der Hund ist weg. Auch das noch! Naja, vielleicht wurde er durch die Floßfahrt in einen anderen Teil Evermores verschlagen. Dann muß sich der Junge eben alleine auf den Weg durch die Wüste machen, um Allelachema zu finden, wo neue Hinweise warten.

Die Kneipe in Krozkrübel ist der Treffpunkt für allerlei zwielichtige Gesellen. Ein falsches Wort und es gibt Ärger.

Der prunkvolle Palast in Allelachema ist nicht gerade der ideale Platz zum Gassigehen.

(c) 1995 Squaresoft. Licensed to Nintendo

Auf dem Markt...

...ist die Hölle los. Menschen und Dämonen, Teufel in Verkleidung, Prediger und Philosophen treffen sich hier.

Wie Ihr schnell herausfinden werdet, gibt es auf dem Markt teuflisch gute Dinge zu erstehen. Leider jedoch, werdet Ihr mit Eurer bisherigen Währung nicht sehr weit kommen. Auf dem Markt könnt Ihr Güter nur gegen andere Güter tauschen.

Zunächst solltet Ihr Euch auf dem Markt gut umschauen, um abzuchecken, was alles angeboten wird.

Handelswaren

Das Prinzip auf dem Markt ist einfach. Ihr müßt von ziemlich günstigen Sachen möglichst viele sammeln, um diese dann wiederum gegen wertvollere Gegenstände tauschen zu können. Steigert Ihr dieses Prinzip immer weiter, so werdet Ihr gegen Ende einige wirklich wertvolle und gleichzeitig nützliche Dinge ergattern können.

In einem Menü könnt Ihr einsehen, wieviele Einheiten Ihr von den jeweiligen Gegenständen bereits besitzt. Auf der Karte könnt Ihr sehen, an welchem Stand Ihr welche Güter erstehen könnt. Das Angebot bzw. die Tauschpreise auf dem Markt ändern sich übrigens nach einiger Zeit.

Nr.	Warenangebot Preis (Tauschwert)
1	Silberlöffel 2 Gewürzfässer
2	Gewürzfaß 4 Reissäcke oder 4 Keramiktöpfe
3	Reissack 3 Juwelen
4	Fisch 30 Juwelen
5	Reissack 6 Juwelen
6	Gewürzfaß 20 Juwelen
7	Schakalfigur 5 Gewürzfässer oder 2 Hühner
8	Amulett des Karon 30 Reissäcke
9	Granitpanzer Juwelenskarabäus
10	Armor Ultra Schleifstab
11	Keramiktopf 2 Reissäcke
12	Reissack 9 Juwelen
13	Perlen 12 Juwelen
14	Seide 3 Perlen
15	Rosenwasser 3 Gewürzfässer
16	Gewürzfaß 2 Perlen oder 3 Keramiktöpfe
17	Huhn 1 Gewürzfaß + 2 Reissäcke
18	Wechselstube
19	Perlen 1 Reissack + 3 Juwelen
20	Rubinherz Moxastab oder Seide + Juwelenskarabäus + Kalksteintafel
21	Helm 10 Gewürzfässer
22	Juwelenskarabäus 1 Gewürzfaß + 2 Rosenwasser
23	Kalksteintafel 4 Gewürzfässer + 2 Perlen
24	Perlen 10 Juwelen
25	Jadereif 3 Hühner + 3 Perlen
26	Sonnenstein Kalksteintafel + 5 Reissäcke
27	Moxastab 2 Hühner + 1 Juwelenskarabäus + 12 Gewürzfässer
28	Die Pfandleiherin 5 Juwelen
29	Schleifstab Sonnenstein oder Schakalfigur + 10 Gewürzfässer
30	Bronze Klaue Silberlöffel + 2 Seidentücher

Der Collosia Tempel

Jetzt ist es also amtlich: Die Diamantenaugen müssen her! Mit etwas weichen Knien betritt unser Hauptdarsteller die alte Tempelruine.

1. Abschnitt

Nur von Fackeln erhellt, wirken die Gänge sehr bedrohlich.

2. Abschnitt

Der zweite Teil des Collosia Tempels besteht zwar lediglich aus einem einzelnen Raum, das Risiko zu scheitern ist aber sehr hoch.

3. Abschnitt

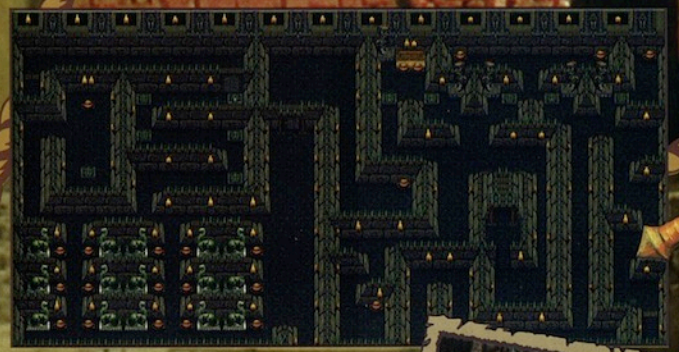
Hier gibt es neben Gegnern auch noch einstürzende Brücken.

4. Abschnitt

Gut versteckt hält sich hier ein Alchemist auf.

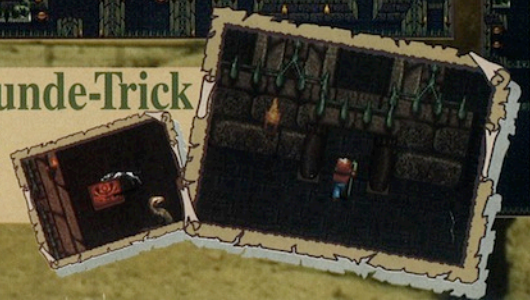
Die Pyramide

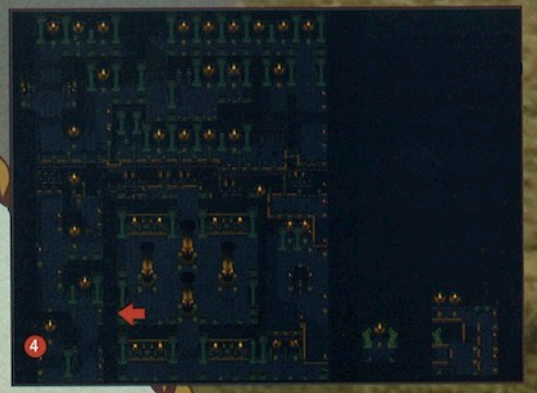
Das zweite Juwelenauge könnt ihr in der Pyramide finden. Und wie das bei Pyramiden so üblich ist, bestehen die Gänge aus verzwickten Labyrinthen.



1. Der Hunde-Trick

Um die Tore der Pyramide zu öffnen, müßt Ihr den Hund und den Jungen getrennt durch die Gänge steuern.





DINOTAURUS

Um im Collosia Tempel ein Happy End zu erreichen, müßt Ihr diesen wildgewordenen Stier bei den Hörnern packen. Attackiert ihn mit Eurer stärksten Waffe, indem Ihr sie vor jeder Attacke bis zum Anschlag auflader.

BASTET

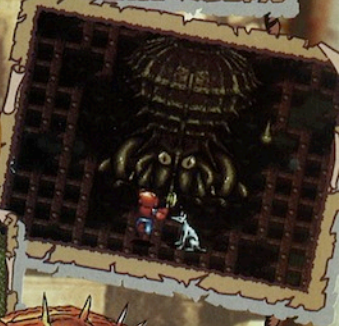
Kümmert Euch zu Beginn dieses Kampfes vor allem um die Statuen, die außen an der Wand stehen. Habt Ihr diese erledigt, könnt Ihr den Gegner fast ohne Gegenwehr bekämpfen. Zusammen mit Eurem treuen Freund sollte der Kampf dann nicht allzu lange dauern.

2. Die Axt

In diesem Raum erhaltet Ihr die Bronzeaxt.

Der Rest der Antike

Wie gewonnen, so zerronnen: Kaum habt Ihr die beiden Diamantenaugen gefunden, erscheint auch schon Hektor Lektor auf der Bildfläche und nimmt sie mit Dank entgegen. Er sah zwar etwas verändert aus, aber die Sonne hat ja schon so manchen Menschen kurzzeitig entstellt. Zu spät erkennt Ihr, daß es sich bei dem braungebrannten Forscher nicht um Hektor persönlich handelte, sondern um sein böses Ich. Und was der mit den Augen vorhat, kann man sich an drei Fingern abzählen. Also nichts wie hinterher und versuchen, den Fehler zu korrigieren. In Allelachema gelingt es Euch auch endlich, den Übeltäter zu stellen. Allerdings hat er die Augen schon dazu benutzt, um die Hundestatue zum Leben zu erwecken...



Der weitere Weg führt Euch ins mittelalterliche Gothika. Doch die idyllische Ruhe des Bildes täuscht!

IHR HABT DIE MACHT!

Holt Euch das Club Nintendo Power Paket ins Haus!

+

Donkey Kong Country CD

6x Club Nintendo Magazin

Das einzigartige Club Nintendo Power Paket besteht aus der „Donkey Kong Country Soundtrack CD" (abspielbar auf jedem CD-Player) und dem „Club Nintendo Magazin Abonnement" (6 Ausgaben pro Jahr direkt ins Haus) und kostet nicht mehr und nicht weniger als DM 29,95 (+ DM 3,- Nachnahmegebühr).

Und das ist alles, was Ihr tun müßt, um das einmalige Club Nintendo Power Paket zu bestellen: Füllt die Postkarte auf dieser Seite aus und schickt sie an den Club Nintendo (siehe Redaktionsanschrift). Ein paar Wochen später erhaltet Ihr die erste Ausgabe Eures „Club Nintendo Magazin Abonnements" zusammen mit der „Donkey Kong Country Soundtrack CD". Die Zahlung erfolgt bei der ersten Lieferung per Nachnahme. Anschließend erhaltet Ihr die restlichen fünf Ausgaben Eures „Club Nintendo Magazin Abonnements" im zweimonatlichen Rhythmus.

ACHTUNG: Das Club Nintendo Power Paket gilt für die Dauer eines Jahres. Danach verlängert es sich automatisch, wenn Ihr es nicht sechs Wochen vor Ablauf kündigt. Jedes weitere Club Nintendo Power Paket besteht aus einem „Club Nintendo Magazin Abonnement" und einem Club Nintendo Artikel, dessen Titel bei Redaktionsschluß noch nicht feststand.

DONKEY KONG COUNTRY 2™ DIDDY'S KONG QUEST™

WETTBEWERB

Achtung Kremlingjäger und Münzensammler!

Ganz sicher hat Euch auch schon das Affenfieber gepackt. „Donkey Kong Country 2 – Diddy's Kong Quest" ist zwar erst seit kurzem auf dem Markt, scheint aber bereits jetzt alle Rekorde zu brechen. Wenn auch Ihr einen Rekord brechen wollt, dann paßt gut auf. Unsere Spieleberater von der Telefon-Hotline haben das Spiel mit Lichtgeschwindigkeit beendet und darüberhinaus 102 Prozent erreicht. Eine tolle Leistung, oder? Wenn Ihr der Meinung seid, das könnt Ihr besser, dann solltet Ihr sofort an diesem Wettbewerb teilnehmen – Es gibt tolle Preise zu gewinnen! Und das müßt Ihr tun: Beendet das Spiel mit 102 Prozent und fotografiert den Bildschirm mit den Speicherständen. Verdunkelt zum Fotografieren den Raum und versucht, den Blitz nicht direkt auf das Bild zu richten. Dieses Foto schickt Ihr dann in einem Briefumschlag an den

Club Nintendo, DKC 2 Wettbewerb, Postfach 15 01, 63760 Großostheim

Einsendeschluß ist der 28. Februar 1996. Der Rechtsweg ist natürlich ausgeschlossen.

1. Preis:
Game Boy S.E. (schwarz), Donkey Kong Land und Nintendo Spieleberater „Super Mario World 2 – Yoshi's Island"

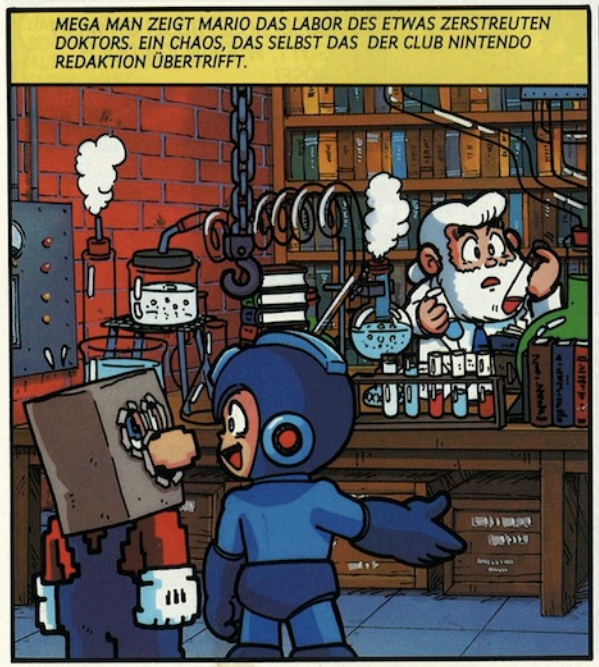
2. Preis:
Donkey Kong Land und Nintendo Spieleberater „Super Mario World 2 – Yoshi's Island"

3. – 10. Preis:
Nintendo Spieleberater „Super Mario World 2 – Yoshi's Island"

CLASSIC COMIC

SUPER MARIO

DIE VERWANDLUNG



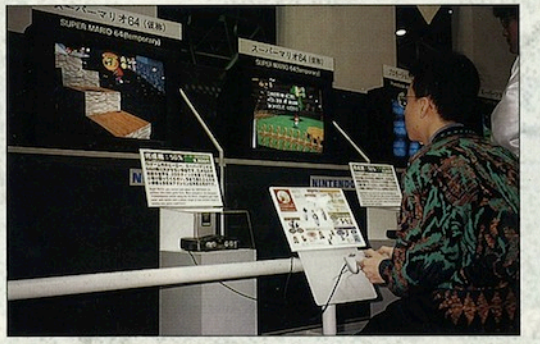
PICKEL??? – MOMENT! DAS WORT HABE ICH IRGENDWO SCHON EINMAL GEHÖRT.
ICH EMPFEHLE BEI TROCKENER HAUT: 'OIL OF MEGA MAN'.
ÖL
PICKEL..? PINSEL..?? PIXEL..! ACH DARUM GEHT ES. NA DANN...
ICH VERDOPPELE DICH UND FÜGE DICH DANN ZU EINEM ZUSAMMEN. VERTRAUE MIR EINFACH, LINK!
BLITZ
WAS ZUM...?! W? WARIO!!
BÖSE! BOSE! BÖSE! OH MEIN GOTT, WIE BIN ICH DOCH BÖSE!
ICH BIN SOGAR SEHR BÖSE...!!
... UM NICHT ZU SAGEN: VERDAMMT BÖSE!!!
NA TOLL! ICH GLAUBE WIR HABEN DA ETWAS WIRKLICH BÖSES GESCHAFFEN. WIR MÜSSEN IHN AUFHALTEN.

MACH DICH BEREIT, MARIO!
BRUMM
SCHNAP
WIEDER IM LABOR VON DR. LIGHT: WARIO IST HINTER GITTERN UND NOCH BÖSER ALS ZUVOR.
ICH SCHAU MAL NACH DEM DOKTOR... NICHT, DASS ER WIEDER IRGENDWELCHE DUMMHEITEN ANSTELLT.
DAS IST JA SUPER! DASS ICH DA NICHT VORHER DRAUFGEKOMMEN BIN. DIESES DING SOLL WAHRE WUNDER VOLLBRINGEN KÖNNEN.
UM DEM SPUK EIN ENDE ZU BEREITEN, MÜSST IHR GLEICHZEITIG AUF 'START' DRÜCKEN. SUPER, WAS?
DAS IST BÖSE!
NJUMM
JETZT ERKENNE ICH DICH ENDLICH. DU BIST DOCH MARIO, ODER? – MOMENT, DER WECKER KLINGELT.
RING!
WAS, LUIGI? DU BIST PLÖTZLICH SCHWARZ-WEISS GEWORDEN?
OH NEIN!!!
ENDE

SHOSHINKAI-REPORT

Im Zeichen des U

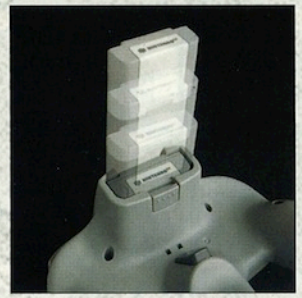
Bereits in der letzten Ausgabe konnten wir Euch die ersten Bilder der Ultra 64-Weltpremiere auf der japanischen Shoshinkai zeigen. Diesmal wollen wir den Blick auf die Wunderkonsole und die ersten Spiele etwas vertiefen. Wie erwartet, ist das Ultra 64 bei den Messebesuchern sehr gut angekommen – und das nicht ohne Grund!

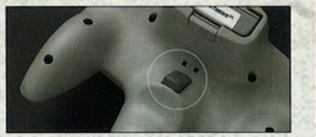


Tokio – (cm) Was der internationalen Fachpresse im Herbst 1993 noch als „Project Reality" angekündigt wurde, ist inzwischen Realität geworden – das Ultra 64 ist da! Am 21. April wird es in den USA und in Japan in den Geschäften stehen, etwas später dann auch in Europa. Eines der ersten Spiele für die 64-Bit Videospielkonsole wird Super Mario 64 (Arbeitstitel) sein, aber auch viele andere Titel wurden auf der Shoshinkai bereits vorgestellt. Hauptsächlich handelt es sich dabei um 3D-Rennsimulationen wie Super Mario Kart R oder Ballerspiele wie Starwing 64; solche Spiele eignen sich am besten, um die Hardwarepower des Ultra 64 zu demonstrieren. Aber auch Freunde von Action-Adventures und Rollenspielen werden nicht zu kurz kommen – dafür sorgen Firmen wie Square (Final Fantasy 7), Enix (Dragon Quest 7) und Nintendo selbst (The Legend Of Zelda V). Auf die Abenteuerspiele müssen wir jedoch noch etwas warten, da das dazugehörige neue Speichermedium noch in Arbeit ist und erst im Spätherbst 1996 erhältlich sein wird (nähere Infos dazu in der nächsten Ausgabe). Bereits jetzt zu bewundern war die „Special Edition" des Ultra 64-Controllers, der in sieben verschiedenen Farben (blau, gelb, grau, grün, rot, schwarz und violett) erhältlich sein wird.

Totale Kontrolle

Der U64 Controller ist in etwa so groß wie ein Super Nintendo Controller. Auf der linken Seite befindet sich wie gehabt das Steuerkreuz und auf der rechten Seite eine Reihe von Multi-Funktions-Knöpfen. In der Mitte sieht es jedoch etwas anders aus. Hier ist zwar nach wie vor die START-Taste zu finden (keine SELECT-Taste mehr), darüberhinaus ragt jedoch eine Art Mini-Steuerknüppel aus dem Controller, den man mit dem Daumen bequem bewegen kann. So ergeben sich für die meisten Spiele drei verschiedene Controller-Haltepositionen. Entweder man benutzt die beiden linken, die beiden rechten oder die äußeren

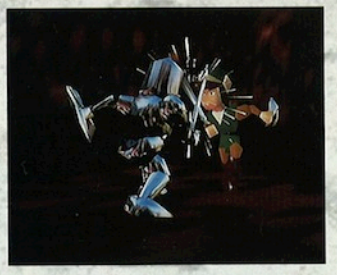




Steuerelemente. Auf der Unterseite des Controllers wird es richtig abenteuerlich. Hier befinden sich ein Modulschacht für Memory Cards zum Abspeichern der Spielstände und ein weiterer Feuerknopf. Vier Controller können gleichzeitig an ein Ultra 64 angeschlossen werden, ein Multi-Player-Adapter ist damit hinfällig.

Die erste Generation

An Spielen für das Ultra 64 wird es wirklich nicht mangeln, wie man an der Liste der Ankündigungen bereits sehen kann: Blastdozer*, Body Harvest*, Buggie-Boogie*, Creator*, Cruis'n USA**, Dragon Quest 7, Final Fantasy 7, James Bond 007 – Goldeneye*, Killer Instinct**, Kirby Bowl*, Monster Dunk, Pilotwings 64*, Red Baron, Robotech, Star Wars – Shadows Of The Empire*, Starwing 64*, Super Mario 64*, Super Mario Kart R*, The Legend Of Zelda V*, Top Gun – The New Adventure, Turok – Dinosaur Hunter, Ultra Doom, Ultra Metroid, Waterworld und Waverace*.



(* = auf der Shoshinkai gezeigt, ** = bereits in der Spielhalle)

DONKEY KONG COUNTRY 2™
DIDDY'S KONG QUEST™

Wer hätte das gedacht? Kaum haben sich die Wogen der Begeisterung für DKC etwas gelegt, werden die Super Nintendo Besitzer aufs Neue in helle Aufregung versetzt. Der Nachfolger des Dschungelhammers übertrifft alle Erwartungen und garantiert für aufregende Abenteuer und enormen Spielspaß. (ik)

Piraten Panik

„DKC2 - Diddy's Kong Quest" beginnt dort, wo DKC aufgehört hat: auf King K. Rools Schiff. Der oberfiese Krötenkönig hat Donkey Kong entführt. Diddy und Dixie machen sich auf, um den Riesenaffen aus den Klauen des King K. Rool zu retten. Der hat sich natürlich auf das Eintreffen der beiden Neuhelden gut vorbereitet und seine bösen Untertanen auf dem ganzen Schiff verteilt. Doch die beiden kleinen Affen sind nicht alleine. Rambi, das Rhinozeros, hält sich in einer Kiste versteckt bereit, um den beiden zur Seite zu stehen. Sobald das freundliche Rhino befreit ist, stürzt es sich unter Eurer Führung in das Getümmel.

Auf die Tür mit Gebrüll! Hinter dieser Tür befindet sich einer der Bonusräume.

Dort ist die DK-Münze. Wird Rambi diesen waghalsigen Sprung wagen?

© 1995 Nintendo. Game by Rare Limited

Schlotter Mast

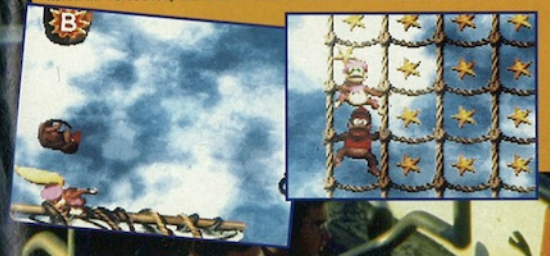
Dieser Level besteht aus mehreren Schiffsmasten, auf denen Diddy und Dixie herumturnen müssen. Für Affen eigentlich kein Problem, wären da nicht die abgedrehten Kremlingpiraten, die sich in schwindelerregender Höhe auf das Affenduo stürzen. Sie machen aus der eigentlich lustigen Kletterpartie ein gefährliches Unternehmen. Seid achtsam und laßt Euch nicht überraschen.

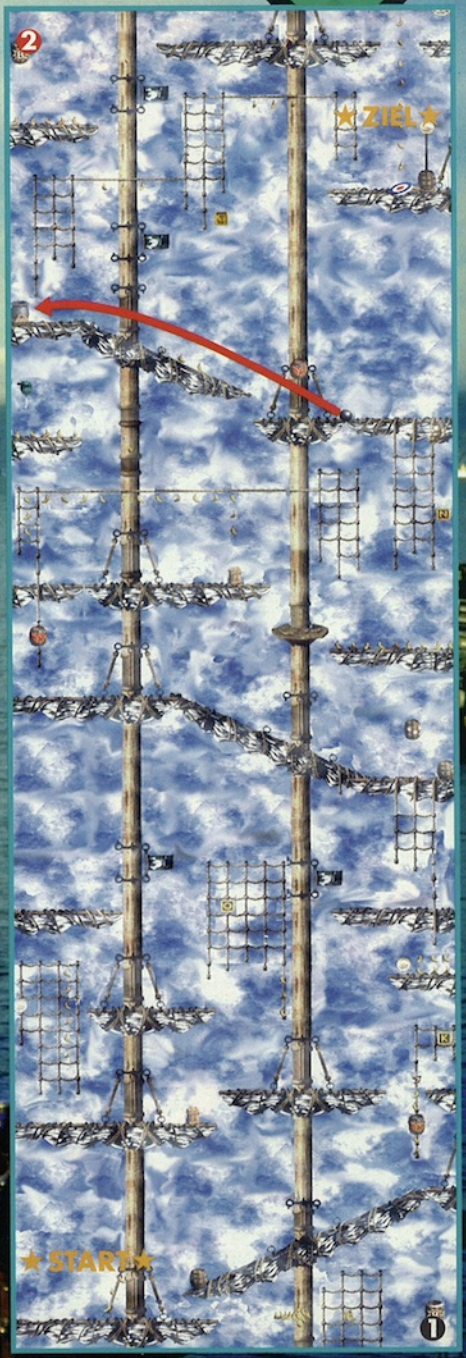
① Bonuslevel 1

Lauft gleich vom Start aus nach rechts und segelt zu den Tauen, die sich kurz hinter den in Pfeilform angelegten Bananen befinden. Von dort aus müßt Ihr noch einmal nach rechts springen und gelangt dann auf diese Weise in das Bonusfaß.

② Bonuslevel 2

„Oh wie gut, daß es den Partnerwurf gibt...". Schleudert Euren Partner an dieser Stelle senkrecht nach oben und er wird in dem Bonusfaß landen. Jetzt könnt Ihr versuchen, die Krem-Münze in diesem Bonusraum zu bekommen.





Schiff Ahoi

Zum großen Erstaunen aller Beteiligten ist das alte Wrack immer noch nicht gesunken. Die fiesen Kremlings haben sich auf dem Kahn breit gemacht und halten sich nun alle für den „Roten Korsar". Nur haben sie nicht mit Diddy und seiner hübschen Freundin Dixie gerechnet. Die beiden Fellträger haben sich fest vorgenommen, mit heiler Haut von dem Schiff herunterzukommen und Ihren Freund Donkey zu befreien.

1 Bonuslevel 1

Springt auf den Fässern nach ganz oben und von dort aus in die Bonusrunde. Dort müßt Ihr Truhen gegen eine Sumse werfen, um sie zu öffnen. In einer der Schatztruhen befindet sich eine der begehrten Krem-Münzen. Die gesammelten Krem-Münzen kann Diddy am Ende des Abenteuers verwenden, um sich endlich eine Hose zu kaufen.

2 Die DK-Münze

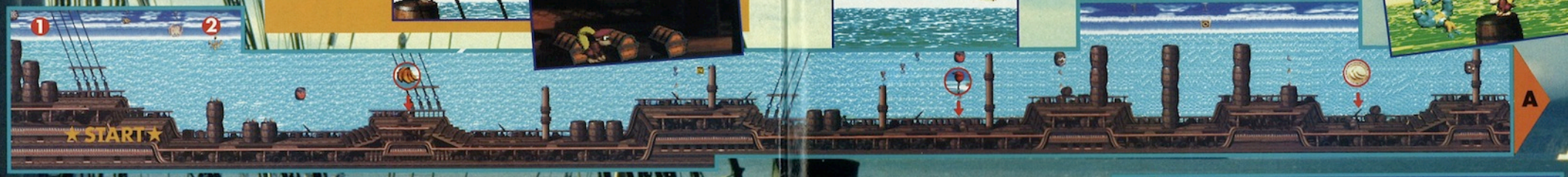
Um an die DK-Münze zu gelangen, müßt Ihr ganz geschickt von Haken zu Haken springen. Sammelt möglichst viele Münzen ein. Die DK-Münzen werden am Ende des Spiels zusammengezählt und entscheiden, welche Plazierung Ihr erreicht habt. Je mehr Münzen Ihr gefunden habt, desto besser ist Eure Plazierung.

Autsch! Das zerrt sicher an der Kopfhaut.

3 Bonuslevel 2

Ganz oben befindet sich das Faß, das Euch in die Bonusrunde bringt. Zunächst müßt Ihr aber erst die Gegner beseitigen, damit Ihr unbeschadet an die Spitze des Turmes aus Fässern gelangt. Benutzt die Truhen und Eure kurze Unverwundbarkeit, um die Gegner aus dem Weg zu räumen.

Hier geht's zur Bonusrunde. Mit dem Partnerwurf erreicht Ihr das Faß.



Sinkender Holländer

In den gefluteten Lagerräumen des alten Wracks, müssen Diddy und Dixie zeigen, daß Affen auch tauchen können. Die dunkle Brühe ist ein hervorragender Lebensraum für abartige Unterwasserkreaturen, die sich auf die beiden Eindringlinge freuen, wie der „Weiße Hai" sich auf einen knackigen Surfersnack freut. Doch auch hier treffen Diddy und Dixie einen alten Bekannten: Enguarde. Der coole Schwertfisch hilft ihnen, das Unterwasser-Abenteuer zu überstehen.

Ich bin Enguarde, der schärfste Fisch im Land!

Vorsicht! Hier lauern viele unheimliche Gegner.

Segel Trauma

Wieder dürfen Diddy und Dixie in den Schiffsmasten herumklettern. Leider haben auch die Kremlingpiraten nichts Besseres zu tun. Sie versuchen mit verzweifelten Störaktionen die beiden Affen von den Masten zu stoßen. Ob sie dabei Erfolg haben werden?

Ein neuer Freund erwartet Euch in diesem Level: Rattly, die Schlange.

Die Sumsen solltet Ihr lieber nicht berühren!

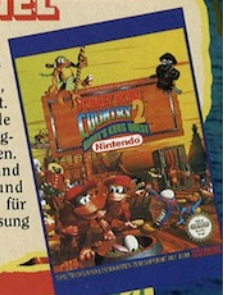
Der BOSS KROW

Krow erwartet Euch am Ende der ersten Welt. Er ist nicht sehr erfreut, Euch in seinem Nest begrüßen zu müssen. Deshalb greift er Euch sofort an, indem er seine Eier aus dem Nest herausschleudert. Nehmt die Eier auf, wenn sie sich ausgehüpft haben und werft sie mit voller Wucht auf den fliegenden Krow. Nach vier Volltreffern wird er aufgeben und zunächst einmal von der Bildfläche verschwinden.

Die wilde Eierschlacht ist nach vier Treffern vorbei.

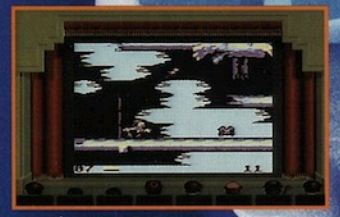
DAS BUCH ZUM SPIEL

Der offizielle Nintendo Spieleberater für „Donkey Kong Country 2 - Diddy's Kong Quest" wird überall dort erhältlich sein, wo es auch Nintendo Spiele gibt. In diesem Buch werden alle Level, Bonusräume und Gegner ausführlich beschrieben. Große Levelkarten und zahlreiche Tips und Tricks garantieren für eine 102%ige Lösung des Spiels.



Disney Pinocchio

Die Geschichte der kleinen Marionette Pinocchio gehört zweifellos zu den Klassikern in Walt Disneys großem Zeichentrickarchiv. Und gerade deshalb ist es uns eine große Ehre, Euch endlich die Abenteuer der Holzpuppe als sagenhaftes (Super) Game Boy Spiel präsentieren zu dürfen. Folgt uns auf die Bühne des Lebens, wo sich Feen die Klinke in die Hand geben, Unholde ihr Unwesen treiben und ... aber dazu später mehr! (tg)

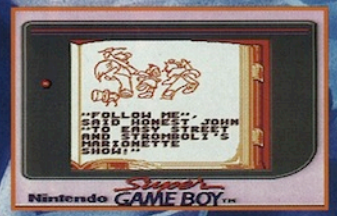


Super Game Boy – Heimkino

Es gab wohl noch nie ein Spiel, bei dem es sich mehr angeboten hat, es auf dem Super Game Boy zu spielen. Schließlich diente als Vorlage ein Original Kino-Zeichentrickfilm. Und was liegt da näher, als dieses Spiel auch im würdigen Rahmen zu spielen? So kommt beim Spielen echtes Filmfeeling auf und auch für Zuschauer wird das Spiel ein echtes Erlebnis, das dem Orginal um nichts nachsteht.

Die Wahrheit

Nun, über das Thema Feen ist in der Weltliteratur wohl schon oft diskutiert worden. Ob nun wunderbare Wirklichkeit oder nur Wunschdenken, das soll in dem uns vorliegenden Fall mal außen vorbleiben. Fakt ist, daß ein Mann namens Geppetto eine Holzpuppe erschaffen hat, die irgendwie, der Gedanke an eine Fee liegt nahe, zum Leben erwacht ist. Die Holzpuppe, äh Marionette, äh der Junge, also Pinocchio hat auch die besten Absichten, Geppetto viel Freude zu bereiten und allzeit brav und untadelig zu sein. Aber wie es im Leben so zugeht, Vorsätze unterscheiden sich nur allzu oft von der Wirklichkeit. Kaum hat Pinocchio den Weg durch die Stadt zur Schule gefunden, erliegt er auch schon den Versprechungen eines gerissenen Mannes. John, so der Name des Mannes, erzählt dem armen Pinocchio, was die Welt weit ab vom eintönigen Alltag zu bieten hat, von Rummelplätzen und Spiel ohne Grenzen. Keine lästigen Pflichten, keine Hausaufgaben oder Erwachsene, die andauernd alles besser wissen – nichts dergleichen, sondern nur Spaß. Und wer könnte da schon widerstehen? Aber, daß solche Sachen immer einen Haken haben, ist wohl jedem klar, oder?

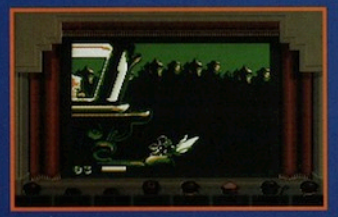


© 1995 The Walt Disney Company

LEVEL 2: JIMINYS GROSSER AUFTRITT

Als eifriger Beobachter der gesamten Feenszene ist Jiminy die ganze Sache sofort aufgefallen. Interessiert verfolgt er das Schicksal von Pinocchio und beobachtet sein Tun. Er denkt gerade darüber nach, wie er den Jungen auf den rechten Weg zurückbringen kann, als er hoch auf seiner Aussichtsplattform ein irres Summen vernimmt. Er rückt seinen Zylinder zurecht, streicht seinen Schirm glatt und späht neugierig um die Ecke der Lampe, als ihn der heimtückische Angriff fast gänzlich unvorbereitet trifft. Aber als erfahrener Weltenbummler weiß er natürlich sofort, mit was er es zu tun hat und ergreift entsprechende Gegenmaßnahmen.

Angriffslustige Motten



Besonders in älteren Filmen haben betagte Damen schon oft bewiesen, daß ein Regenschirm nicht nur guten Schutz bei schlechtem Wetter gewährt, sondern auch hervorragend als Waffe gegen allzu aufdringliche Zeitgenossen einzusetzen ist. Genau das gleiche sollte auch Jiminy gegen die Mottenbrut tun, die die Lampe wie wild umschwirrt. Kommt eines der Tiere in die Reichweite seines Schirms, solltet Ihr nicht zögern, erbarmungslos zuzuschlagen. Schließlich haben die Nachtfalter nichts anderes im Sinn, als Euch von der Plattform zu stoßen. Seht also zu, daß Ihr jeder Motte mehrere Treffer verpasst, damit Ihr sicher ins nächste Level gleitet.

Wertvolle Hilfe

Im furchtbaren Kampfgetümmel gegen die lästigen Insekten solltet Ihr nicht versäumen, auf der Laterne nach oben zu klettern. Denn dort erhaltet Ihr wertvolle Unterstützung für Eure eventuell zur Neige gehende Energieleiste. Um ganz nach oben zu kommen, müßt Ihr auf den runden Knopf an der Vorderseite der Lampe springen. Von dort aus könnt Ihr dann die oberste Ebene erreichen, wo Ihr Euch die beiden Zauberstabteile holen könnt. Beim Runterklettern solltet Ihr aber daran denken, daß ein Sprung ins Blaue oft fatal endet. Denkt an den Schirm und spannt ihn beim Springen auf, um sicher wieder runterzusegeln.

LEVEL 3: AUF DEM RUMMELPLATZ NACHTS UM HALB EINS...

Anstatt seinen täglichen Pflichten nachzukommen, hat sich Pinocchio doch tatsächlich von diesem fiesen John beeinflussen lassen und ist zum Rummelplatz gegangen. Aber es wird bestimmt kein Zuckerschlecken, diesem Ort wieder zu entkommen. Doch leider hat der Kleine keine Wahl, denn Geppetto wartet sicher schon auf ihn. Also Beeilung, und frisch ans Werk!

Tiefflieger

Vor diesem Gesellen am Luftballon solltet Ihr Euch in acht nehmen, denn er bewirft Euch mit Gegenständen und versucht, Euch am Verlassen des Rummelplatzes zu hindern. Kommt er angeflogen, weicht rechtzeitig aus, damit Euer Energiehaushalt keinen Schaden nimmt. Ein gut getimter Sprung wirkt hier oft wahre Wunder. Habt Ihr ihn passiert, fühlt Euch aber bloß nicht zu sicher, denn es könnte sein, daß er schneller wieder da ist, als Euch lieb sein kann.

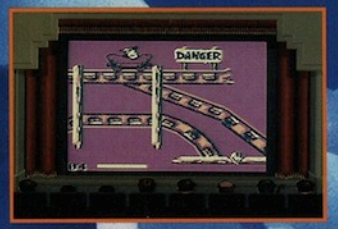
Bunte Luftballons

So schön die verschiedenen Attraktionen auf dem Rummel auch anzusehen sind, Pinocchio muß wieder nach Hause. Um dieses Vorhaben in die Tat umsetzen zu können, müßt Ihr Euch zunächst nach rechts bis zum Ende begeben. Dort erreicht Ihr eine Stelle, an der immer wieder ein Luftballon erscheint. Springt im richtigen Moment an die Leine des Ballons und Pinocchio schwebt an ihm hängend in luftige Höhen. Seht Ihr jetzt weitere Luftballons, müßt Ihr versuchen, diese mit einem Sprung zu erreichen. Die großen Abstände zwischen ihnen könnt Ihr aber nur überwinden, wenn Ihr den Sprungknopf gedrückt haltet und erst im letzten Moment wieder loslasst. Das bedarf zwar einiger Übung, sollte sich aber nicht als allzu schwer herausstellen. Fallt Ihr runter, müßt Ihr eben einen neuen Versuch starten. Seid Ihr endlich ganz links oben angekommen, erreicht Ihr einen feststehenden Ballon, der Euch in den nächsten Abschnitt des Rummelplatzes bringt.

DIE GAUDIBAHN

Was zu tun ist...

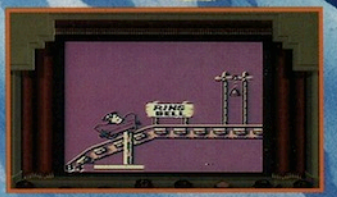
Holpernd und quietschend bewegt sich der alte Wagen über die angerosteten Schienen. Zwischen den Pfeilern befinden sich viele versteckte Gefahren, denen Ihr nur durch äußerst geschickte Manöver entkommen könnt. Balken passiert Ihr, indem Ihr das Steuerkreuz nach unten drückt. Pinocchio verkriecht sich dann ganz tief im Wagen und fährt so unbeschadet weiter. Um die Fahrt auch so richtig spaßig zu machen, haben die Erbauer der Bahn auch daran gedacht, einige Streckenteile auszulassen, so daß manchmal riesige Abgründe entstehen. Nur ein Sprung zur rechten Zeit kann Euch in den rettenden Wagen bringen, der auf der anderen Seite steht. Um allen Gefahren zu trotzen, solltet Ihr Euch also den Bahnverlauf genau einprägen, damit sich Pinocchio weder die Birne anschlägt, noch in irgendwelchen Untiefen verschwindet.



Naja, das mit den Ballons war ja anscheinend kein Problem. Aber hier wird jetzt getestet, ob Pinocchio wirklich schwindelfrei ist. Ein Glück, daß nicht ich auf diese Probe gestellt werde. Rasend schnelle Wagen, in denen es keine Bremsen gibt, sind nämlich wirklich nicht mein Ding. Keiner weiß, was hinter der nächsten Kuppe auf ihn wartet oder im übernächsten Abgrund auf ihn zukommt. Hoffentlich hält der Hosenmatz seine Mütze gut fest!

Schilderwald

Zwar stehen hier nicht ganz so viele von diesen Dingern wie auf unseren Straßen, dafür sind sie aber umso wichtiger, um das Ende der Strecke zu erreichen. Seht Ihr ein Schild mit den Worten „Ring Bell", ist nirgendwo ein Telefon oder ein Hund, sondern Ihr müßt an dieser Stelle die Glocke läuten, die sich in der Höhe befindet. Durch diese Glocke wird nämlich die nächste Weiche umgestellt, sonst fahrt Ihr immer im gleichen Abschnitt und erreicht nie das Ziel. Bei Schildern mit der Aufschrift „Danger" wird's brenzlig. Diese Zeichen kündigen nämlich eine besonders gefährliche Stelle an. Hier ist höchste Aufmerksamkeit geboten, sonst nimmt die Fahrt ein plötzliches Ende. Aber Ihr werdet es schon schaffen.

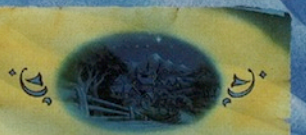


LEVEL 4: DUNKLE HÖHLEN

Es dämmert schon, als Pinocchio einem ziemlich häßlichen, dicken Mann mit einer Peitsche begegnet, mit der er auf einen harmlosen kleinen Esel einprügelt. Solche Ungerechtigkeiten kann Pinocchio nicht tatenlos mitansehen und tritt dem Fiesling kurzerhand eine vor's Schienbein. Auch den nächsten, in einer Kiste gefangenen Esel, befreit er mit dieser Technik und erreicht schließlich die finsteren Höhlen. Was da wohl so alles im Dunkeln lauert?

Die Durchquerung

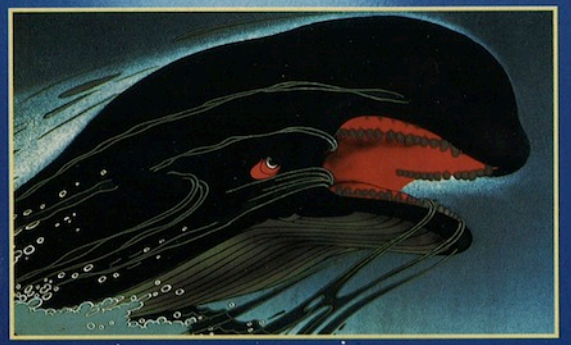
An den vielen gefährlichen Felsvorsprüngen kommt Pinocchios Gelenkigkeit voll zur Geltung. Oftmals kann er die nächste Ebene nur durch einen gewagten Sprung erreichen, indem er sich gerade noch mit den Fingerspitzen am Felsen festhalten kann. Und dann ist da noch das andauernde Gefühl, beobachtet zu werden. War da nicht eben ein Geräusch? Lauert da etwas im Dunkel? Mit einem Schrei der Überraschung auf den Lippen, entdeckt Pinocchio schließlich ein Augenpaar, das in einer besonders dunklen Nische lauert. Langsam nähert er sich der Stelle, als ihn auch schon ein Schatten angreift. Aber als er den ersten Schock überwunden hat, entsinnt sich Pinocchio der durchschlagenden Wirkung seiner Beine und kann so dem Schatten entkommen.



Ein Endgegner

Na sowas, den kennen wir doch schon, oder? Genau, der Fiesling mit der Peitsche lauert am Ende der Höhle. Wütend schlägt er mit seiner Peitsche um sich und versucht den Jungen zu treffen. Wenn Ihr wartet, bis sich der Gegner auf seinen neuen Schlag konzentriert und ihn dann tretet, kann Euch eigentlich nicht viel passieren. Habt also Geduld und greift nicht vorschnell an.

LEVEL 5+6: VOM WAL VERSCHLUNGEN...

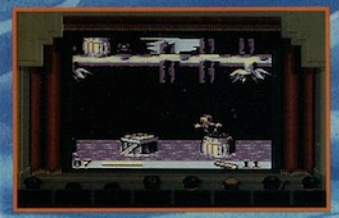


Pinocchio scheint doch tatsächlich vom Pech verfolgt zu sein. Nicht nur, daß er mutterseelenalleine auf dem Meeresgrund herumspazieren muß, nein, zu allem Überfluß schwimmt auch noch ein Wal vorbei und vernascht ihn kurzerhand als Nachspeise. Aber Pinocchio ist glücklicherweise aus dem Holz geschnitzt, aus dem Helden sind und findet sich dank Eurer Hilfe natürlich recht schnell mit der ungewohnten Situation ab. Außerdem trefft Ihr ja auch einen alten Bekannten hier unten.

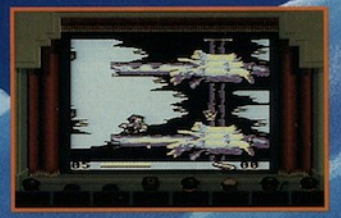
Als Mahl im Wal!

Ein kurzes Gespräch mit Geppetto macht Pinocchio klar, daß er etwas unternehmen muß, um die beiden aus dem Walmagen zu befreien. Auf seinem Weg über die vielen Ebenen, die eher einem Schiffswrack gleichen, kommt Pinocchio an so mancher Holzkiste vorbei und zertrümmert sie sogleich mit seinem Holzbein. Den Inhalt nimmt er mit. Man weiß ja nie, wozu man das Zeug noch gebrauchen kann.

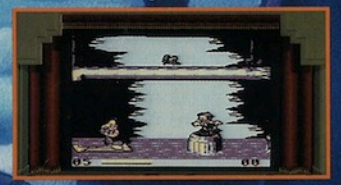
Nach mehreren harten Kämpfen mit Krabben und sonstigem Getier erreicht Ihr ganz rechts außen eine Lampe. Neugierig untersucht Ihr den Lichtspender, bis er durch eine kleine Unachtsamkeit zu Boden rauscht und in tausend Scherben zerspringt. „Oh-Oh, das wird dem Wal aber gar nicht gefallen" denkt sich Pinocchio, als dicke Rauchschwaden emporsteigen. Jetzt heißt's mit Volldampf zu Geppetto.



Endlich, dort wartet Geppetto auf einem selbstgebastelten Floß. Jetzt nur noch den letzten Sprung und der Flucht aus dem Wal steht nichts mehr im Weg. Dankbar für die wunderbare Rettung nimmt Geppetto Pinocchio in den Arm und fängt gleich darauf an zu paddeln. Hoffentlich kommt jetzt nichts mehr dazwischen.



Zahlreiche Versuche später, den richtigen Weg zu entdecken, erreicht Pinocchio schließlich die unterste Ebene. Kisten und Fässer schwimmen dort schwankend im Wasser. Dieser Weg sieht zwar nicht besonders vertrauenerweckend aus, aber wenn alle anderen Wege ausscheiden, muß das wohl der Richtige sein. Mutig springt er nach links, immer auf das Schlimmste gefaßt.



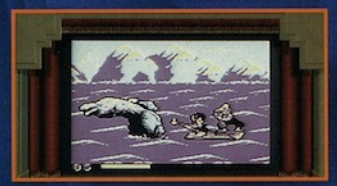
Hals über Kopf!

Äh, um allen Mutmaßungen gleich von vornherein vorzubeugen: Nein, wir haben die Bilder nicht verkehrtherum abgedruckt! Da sieht es wirklich so aus! Pinocchio muß sich hier tatsächlich an der Decke entlang weiterbewegen. Um dem ganzen noch die Krone aufzusetzen, muß sich der hölzerne Knabe auch noch von quallenähnlichen Meeresbewohnern durch die Gegend schießen lassen, um den Ausgang zu erreichen. Aber was nimmt man nicht alles auf sich, wenn man wieder nach Hause will!

Drückt den Sprungknopf, damit Euch die Pflanze weiterschießt.

Auf und davon...

...heißt es für die beiden. Denn der Wal war nicht gerade erfreut über die plötzliche Rauchentwicklung in seinem Bauch. Wutentbrannt verfolgt er Geppetto und Pinocchio auf ihrem wackeligen Selfmade-Floß. Jedoch wird ihnen schon nicht die Puste ausgehen, schließlich haben sie es fast geschafft. Unten seht Ihr die aufregende Schlußszene.



Das freie Meer vor Augen werden die beiden von dem wütenden Wal verfolgt.

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

SUPER MARIO WORLD 2 YOSHI'S ISLAND

Weiter geht es mit dem sympathischen Dino und dem Baby, das gerettet werden muß. Für einen kleinen Saurier ist es wahrlich kein Zuckerschlecken, das Baby quer über die ganze Insel zu tragen. Doch dank Eurer Hilfe wird aus dem gefährlichen Unternehmen ein wundervolles, unvergeßliches Abenteuer. (ik)

WELT-1 SPEZIAL

Der erste Spezial-Level in den Ihr gelangt, heißt „Bello Magma". Ihr erreicht ihn, wenn Ihr zuvor alle Level mit 100 Punkten gespielt habt. Nur wenn Ihr das geschafft habt, wird sich der Zugang zu dieser geheimnisvollen Welt öffnen.

❶ Da schau her!

Lauft am Anfang sofort nach links. Dort befindet sich ein Fragezeichen-Wölkchen. Nun fliegen die finsteren Fledermäuse auf Euch zu. Verwandelt sie ohne lange zu überlegen in Eier und benutzt ein Ei, um das Wölkchen abzuschießen. Dank dieser Aktion erhaltet Ihr einige Sterne für den Sternenzähler.

Lauft nach links, bevor der Bildschirm scrollt.

Sammelt an dieser Stelle viele Eier ein!

❷ Der Sprung

An dieser Stelle müßt Ihr mit Köpfchen vorangehen. Benutzt einen der Raketen-Willis als Sprungbrett und hüpft von ihm aus soweit nach oben wie es geht. Auf diese akrobatische Weise könnt Ihr ohne Gefahr die Münzen erreichen und diese wirklich schwierige Passage meistern.

Da staunt sogar der kleine Schnuffel!

❸ Morgensternkette

Autsch! Wer an dieser fiesen Kette hängenbleibt, wird eine stachelige Überraschung erfahren. An der pendelnden Kette hängt ein gigantischer Morgenstern, der ein Vorbeikommen scheinbar unmöglich macht. Um mit dem Dino und Baby Mario an diesem schwingenden Monstrum vorbeizukommen, müßt Ihr Euch lediglich rechtzeitig ducken und Schnuffel daran vorbeilaufen lassen. Eigentlich ganz einfach, oder?

Das geniale Buch zum Spiel

Wolltet Ihr schon immer mal alle Geheimnisse zu Yoshi's Island herausfinden oder wissen, wie man bei diesem Spiel am einfachsten 999 Leben erhält? Wollt Ihr Euch auf einer Karte ansehen, wo sich alle Gegenstände befinden, oder welcher Gegner welche Schwachstelle hat? Dies und noch vieles mehr, findet Ihr in dem offiziellen Nintendo Spieleberater „SUPER MARIO WORLD 2 – YOSHI'S ISLAND". Das Buch ist überall dort erhältlich, wo es auch Nintendo-Spiele gibt.

❹ Rote Münzen

Bevor Ihr durch das Zieltor hüpft, gibt es noch einige rote Münzen einzusammeln. Wenn Ihr hier geschickt den Flatterflug einsetzt, dürfte es eigentlich keine Probleme geben. Habt Ihr dennoch eine Münze verpaßt, könnt Ihr den Eierschuß benutzen, um die fehlenden Münzen zu ergattern.

© 1995 Nintendo Co. Ltd.

System Charts

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

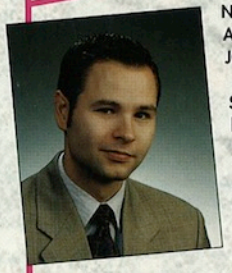
Charts

1	SMW2 – Yoshi's Island	●1
2	DKC 2 – Diddy's Kong Quest	▲(–)
3	The Legend Of Zelda – A Link To The Past	▼2
4	Secret Of Evermore	●4
5	Donkey Kong Country	▼3
6	Asterix & Obelix	▲7
7	Illusion Of Time	▼5
8	Super Mario Kart	●8
9	Secret Of Mana	▼6
10	Super Metroid	▼9

2

3

PROFI CHECK



NAME: Arno Elmer
ALTER: 29
JOB: Credit Control

Seit August ist Arno Angehöriger des Nintendo-Teams. Nach abgeschlossenem BWL-Studium arbeitete er zunächst bei einer Kreditversicherung, bis er dann auf Grund einer Annonce auf Nintendo aufmerksam wurde. Seitdem ist er für die finanzielle Seite der Auftragsabwicklung zwischen den Händlern und Nintendo zuständig. Als Ausgleich für seinen anstrengenden Bürojob betreibt er in seiner Freizeit Triathlon und Karate, damit die Muskeln nicht einrosten. Aber auch Musik gehört zu seinen großen Leidenschaften – von Mozart bis Techno gibt's keine Einschränkungen, außer vielleicht die diversen Folklorerichtungen. Als Videospielliebhaber begrüßt es der in Koblenz geborene Neu-Aschaffenburger besonders, daß Klassiker wie „Space Invaders", „Galaga" und „Galaxian" einen zweiten Frühling feiern. Deshalb sitzt er oft, wenn nicht gerade mit dem Motorrad unterwegs, vor dem Fernseher und versucht auf dem Super Game Boy seine ehemaligen Highscores zu brechen!

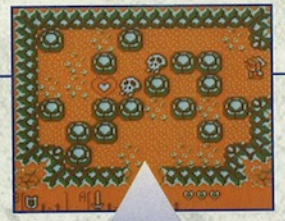
CHALLENGE

Auch dieses Mal haben wir wieder eine echte Herausforderung für Euch. Es handelt sich um das Spiel „Super Mario World 2 – Yoshi´s Island". Mit einem einfachen Trick ist es möglich, Yoshi sechs dicke Eier mit auf den Weg zu geben (siehe Bild). Ein kleiner Tip: Versucht es doch mal in Level 2-7.

Wenn Ihr den Trick herausgefunden habt, schreibt ihn auf eine Postkarte und schickt sie an den Club Nintendo. Wie immer werden die Namen der ersten zehn Einsender veröffentlicht.

Zur letzten Challenge erhielten wir wieder eine wahre Flut an Lösungen. Die richtige Antwort lautete: Level 2-1, Schwarzwälder Felsenhagel. Hier die Namen der zehn Leser, deren richtige Einsendungen zuerst eintrafen:

Konrad Kühn, Berlin; Jan Pfannmüller, Bonn; Michael Ott, München; Robert Rensch, Bückeburg; Ole Valler, Menzelen; Wolfgang Roth, Marzling; Bastian Briel, Sinzig; Florian Dirlewanger, Ertingen; Christian Dankl, Sainbach; Denny Spiegelberg; Brandenburg.



GAME BOY COMPACT VIDEO GAME SYSTEM

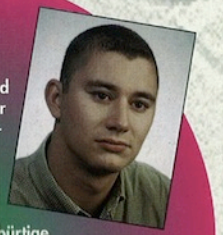
Charts

1	Zelda IV – Link's Awakening	●1
2	Donkey Kong Land	●2
3	Kirby's Dream Land 2	●3
4	Wario Land – SML3	●4
5	Mystic Quest	●5
6	Asterix & Obelix	●6
7	Donkey Kong	▲8
8	Street Fighter 2	▼7
9	Wario Blast	●9
10	Galaga/Galaxian	▲(–)

2

3

MEINE TOP 5



Stefan Nitsch, BWL-Student und 25 Jahre alt, beweist, daß unser Clubmagazin durchaus auch in intelektuellen Studentenkreisen großen Anklang findet. „Ist doch toll, Infos zu neuen Spielen direkt vom Hersteller zu erfahren", so seine Worte. Seine Freizeit verbringt der gebürtige Aschaffenburger am liebsten bei einem Tennismatch, auf dem Mountainbike oder in einer geselligen Runde mit Freunden. Ist der Court gerade besetzt oder das Wetter zu schlecht zum Biken, befaßt er sich natürlich auch mit Videospielen. Sportspiele stehen hier ganz oben auf seiner Favoritenliste.

1. Shootout Soccer
2. World League Basketball
3. The Legend Of Zelda – A Link To The Past
4. Super Mario All-Stars
5. Illusion Of Time

NOW PLAYING

Ihr wißt ja: Ein Redakteur hat's schwör. Aber immerhin haben wir noch unsere Lieblingsspiele, die uns den harten Redaktionsalltag ein wenig versüßen. Das sind unsere aktuellen Favoriten:

ANNETTE hat pünktlich zur Jahreswende bei „Diddy's Kong Quest" den ersten Bonusraum gefunden und dieses Ereignis gebührend mit einer Flasche Champagner gefeiert. Wird sie noch weitere Bonusräume entdecken?

CLAUDE ist immer noch auf dem „Yoshi's Island"-Trip. Regelmäßig bittet unser Chefredakteur die Redaktion zur Audienz, um seine neuesten Kniffe und Tricks zu bewundern. Er ist halt ein echter Yoshi-Fan!

MARCUS muß sich als James Pond in „Operation Starfish" mit allerlei Bösewichten auseinandersetzen. Aber mit dem Finger am Abzug seiner Apfel-Kanone ist er fast unschlagbar. Leider braucht er immer drei bis vier Stunden, um das Paßwort einzugeben.

JOHN ist in letzter Zeit kaum noch ansprechbar, denn „Tetris 2" hat ihn vollkommen in seinen Bann gezogen. Mittlerweile träumt er sogar nachts schon von bunten Klötzchen, die vom Himmel fallen.

MARKUS versucht schon seit Tagen und Wochen, sich bei „Top Ranking Tennis" an die Spitze der Weltrangliste zu setzen. Motivation und Kondition stimmen, jetzt muß ihm nur noch jemand zeigen, wie man einen richtigen Aufschlag macht.

THOMAS blüht vor Begeisterung regelrecht auf, wenn er „Tim in Tibet" spielen kann. Er nutzt jede freie Minute, um sich seinem Lieblingsspiel zu widmen. Langsam machen wir uns Sorgen um seine Gesundheit, denn er will den Controller gar nicht mehr aus der Hand legen.

1

NINTENDO ULTRA 64

Most wanted!

Charts

1	Super Mario 64	▲(–)
2	The Legend Of Zelda V	▲(–)
3	Super Mario Kart R	▲(–)
4	James Bond 007 – Goldeneye	▲(–)
5	Star Wars – Shadows Of The Empire	▲(–)

2

3

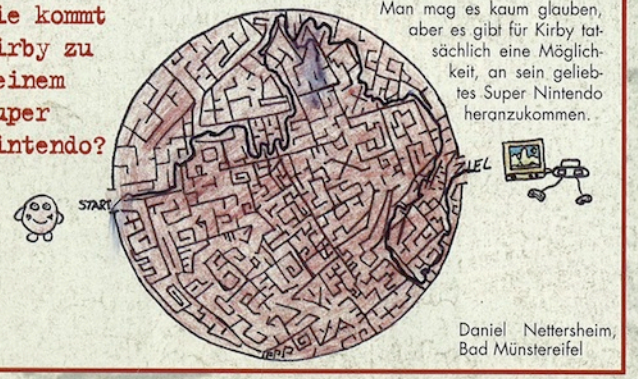
Rätsel

Kreuz & quer

Kennt Ihr Euch aus in der bunten Welt der Nintendo Videospiele? Zeigt Euer Können und löst dieses tolle Kreuzworträtsel.

Volkan und Kaan Vatansever, Leutkirch

Wie kommt Kirby zu seinem Super Nintendo?



Man mag es kaum glauben, aber es gibt für Kirby tatsächlich eine Möglichkeit, an sein geliebtes Super Nintendo heranzukommen.

Daniel Nettersheim, Bad Münstereifel

Impressum

Titelmotiv: Secret Of Evermore

Herausgeber:	Shigeru Ota
Chefredakteur:	Claude M. Moyse
Redaktionsleitung:	Marcus Menold (mm)
Redaktion:	John D. Kraft (jk), Thomas Görg (tg), Markus Pfitzner (mp)
Redaktionsmitarbeit:	Doris Kapraun, Sonja Wegner, Heike Zang
Redaktionsassistenz:	Annette Bernert
Spieltechnische Beratung:	Harald Ebert, Wolfgang Ebert, Markus Fecher, Michael Friesl, Markus Vetter
Layout (Japan):	Work House Co., Ltd., Tokio,
Layout (Deutschland):	Petra Ljubić, Peter Schwiderek
Titelgestaltung:	Werbe- und Kommunikationsservice Schöttes, Ober-Ramstadt
Sparky-Illustration:	Lohse Design, Büttelborn/Klein-Gerau
DTP & Satz:	Hamm & Rudolf GmbH, Frankfurt
Litho:	G.C.I., Yokohama
Druck:	Körner Rotationsdruck, Sindelfingen
Abonnement Service:	RTV, Weiterstadt
Pressepost-Nummer:	D 31192 F
Redaktionsanschrift:	Club Nintendo, Nintendo Center, Postfach 1501, 63760 Großostheim
Konsumentenberatung:	0130-58 06 (11 – 19 Uhr)
Redaktions-Fax:	06026-950310

Das „Club Nintendo" Magazin wird von der Nintendo of Europe GmbH veröffentlicht.
Erscheinungsweise: 6 Ausgaben pro Jahr.

Urheberrecht
© 1996 by Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd. All rights reserved. Alle im „Club Nintendo" Magazin veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Die teilweise oder vollständige Vervielfältigung dieses Buches bedarf der ausdrücklichen, schriftlichen Genehmigung der Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd. Nintendo ist eingetragenes Warenzeichen der Nintendo Co., Ltd.

Nintendo®

Jetzt brauchst Du starke Nerven.

Neu

SECRET of EVERMORE™*

Deutscher Bildschirmtext

Exklusiv für SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Secret of Evermore ist das neue 24-Mega-Bit-Fantasy-Adventure-Rollenspiel von Nintendo. Natürlich mit batteriegestütztem Speicher und 76seitigem Spieleberater. Wage die Reise durch die Zeit, durch fremdartige Welten und andere Dimensionen. Die unglaublichsten Abenteuer warten auf Dich. Und nur Du hast die Macht, sie zu bestehen und das Geheimnis von Evermore zu lüften.

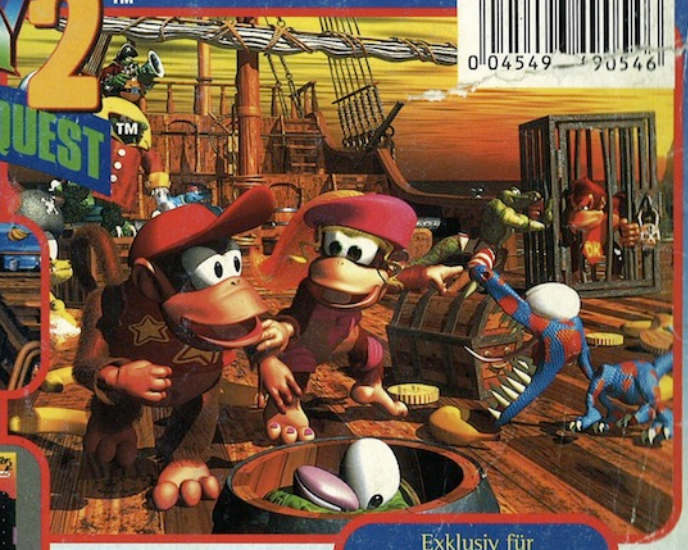
Nintendo®

HAVE MORE FUN

Secret of Evermore™ is a trademark of Square Soft, Inc. Licensed to Nintendo. Squaresoft™ is a trademark of Square Co., Ltd.

Achtung! Das Donkey Kong-Fieber breitet sich weiter aus.

DONKEY KONG COUNTRY 2™ DIDDY'S KONG QUEST™



Exklusiv für Super Nintendo

- 32-Bit-Qualität
- Deutscher Bildschirmtext
- Ganz neue Story

Jetzt wird Dich das Donkey Kong-Fieber tierisch packen. Noch schneller. Noch heftiger. Noch heißer. Die Symptome: Unglaubliche 3-D-Special-Effects verschlagen Dir den Atem, affengeile Action treibt Dir den Schweiß auf die Stirn, und bei den Animationen bleibt Dir die Spucke weg. Fieberhaft wirst Du mit Diddy und seiner neuen Freundin Dixie nach dem entführten Donkey Kong suchen. Das Gegenmittel? Ist nicht bekannt. Aber probier's mal mit Bananen.

Nintendo®

HAVE MORE FUN

© 1995 Nintendo. Game by Rare. ™ and ● are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 1995 Nintendo Co., Ltd.
Packungsdesignänderung vorbehalten!